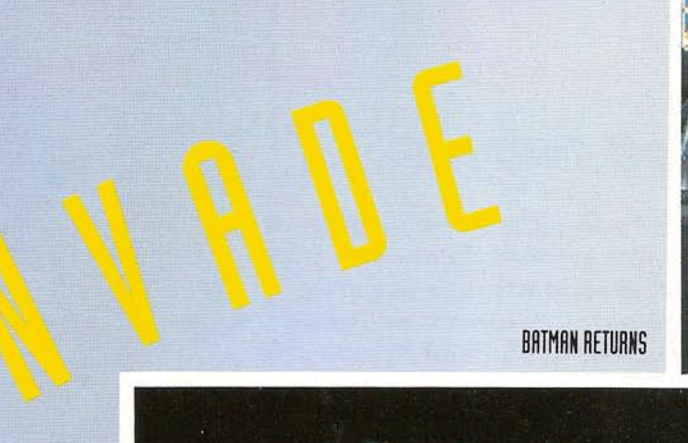


Número 18 • Año II • P.V.P. 350 Ptas.
MEGA CD - MEGA DRIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR
MEGA force
la revista de los juegos SEGA
PRIMAVERA
MEGADOSSIER
JUNGLE STRIKE
MEGARREPORTAJE
ECTS DE OTOÑO, UNA FERIA CALIENTE
REPLAY ESPECIAL
THUNDERHAWK PARA MEGA-CD
MEGA PREVIEW
STREET FIGHTER II
ZAPPINGS
MIG 29
MORTAL KOMBAT
REGALAMOS 50 CARTUCHOS GAME GENIE
S 106
00018
8 414237 000160


MEGA
La fiebre
del MEGA CD
se ha desatado.
Movimientos
humanizados...
Perspectivas
imposibles...
en Compact Disc.
Animaciones vivientes...
Simuladores
de vértigo en 3-D...
Thrillers interactivos...
Un simple disco
dará cabida
a toda la acción
imaginable.
Ya nada volverá
LA LOCURA TE
¿Estás listo
para enfrentarte
a la realidad?.
Escenarios
multidimensionales...
Giros insólitos...
Desplazamientos
virtuales...
Sonido Megafónico...
¡IMAGENES REALES!
Juegos de lucha,
de prodigioso realismo
te transportan
a las salas recreativas...
a ser lo mismo.
Sólo a través
de tu Mega Drive
entrarás en
un nuevo mundo,
donde lo pasarás...
de locura.
¡EL MEGA CD!
16-BIT
MEGA DRIVE SEGA
MEGA-CD
MEGA-CD II SEGA
SEGA
EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:



CD





BATMAN RETURNS

FINAL FIGHT

NIGHT T

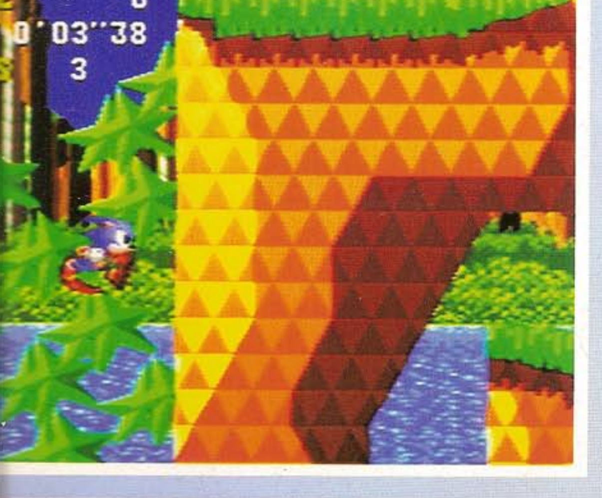


RAP



INCLUIDO
CON TU MEGA CD

ROAD AVENGER



SONIC CD







MEGAFORCE es una publicación de:
Editorial Primavera

Director General: Luis Martínez Ruíz

Director: Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores: Francisco Durán, Mary Connor, Mónica Morales, Jaime Torroja
Diseño: J.Lázaro
Autoedición: Mario Ruíz

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ Córcega 267, Principal 2ª
08008 Barcelona
Tel. (93) 218 25 06 Fax (93) 218 27 87

Publicidad:
José González Voces

Producción: Artibox, Barcelona
Preimpresión digital: Clickart, Madrid
Suscripciones: G+J, S.A.
Marqués de Villamagna 4, 28001 Madrid.
Tel. (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71
Distribución: G+J S.A.
Impresión: Rotocayfo S.A.

Depósito legal: B-17380-92
ISSN: 1132-2721

ESTE

MEGANOTICIAS

REPORTAJE

PREVIEWS

Los juegos que casi puedes "tocar", las novedades que van a llegar... Aquí las tienes.

MES...


SPECIAL CHA
SEGA
SAGAT
KO
91
SEGA
MEGA DRIVE
STREET FIGHTER II'
SPECIAL CHAMPION EDITION
24 MEGAS
INCLUYE: 2 MANDOS CONTROL Y LOS JUEGOS: STREET FIGHTER II SONIC
SEGA
16 BIT
PON EL TURB
Además de Turbo... ¡Champion Edition!
La versión más demoledora de un Juego Legendario.
¡¡24 MEGAS!! en tu poder para llevar tu MEGA DRIVE
al límite de la diversión. ¡No hay otra consola capaz de resistirlo!.
Más niveles. Más movimientos. Más golpes. Más rápido.
¡Es la gran pasada! hasta se han retocado los caracteres
gráficos de los personajes para hacerles aún más duros.
Ryan, Blanka, Ken, Guile, Chunli, Dhalsim,... Sus voces
digitalizadas paralizarán tus músculos. Sus golpes
secretos, tu cerebro.
TM © 1992 CAPCOM Co. Ltd. All rights reserved. CAPCOM and STREET FIGHTER II are trademarks of CAPCOM Co. Ltd. Manufactured and
Unitros


HTER II
TM
A SEGA
ION EDITION
KO
24
MEGAS
DRIVE
A TUS PUÑOS
¡¡Usa los tuyos!! Puñetazo del Dragón, Patada de huracán, Presa giratoria, Disparo del tigre...¡Que no te toquen las narices!
Uno ó dos jugadores y Modo Versus. ¡Lucha contra ti mismo!.
No puedes perder. No puedes perdértelo.
Píllatelo por separado o con el nuevo Pack MEGA DRIVE que incluye además, una aventura del incomparable SONIC.
Por cierto, recuerda que la MEGA DRIVE es tu única vía de acceso a la nueva generación de Videojuegos: MEGA CD.
¿Aún no lo tienes?.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE



¡ASI ES LA 32 BITS DE SEGA!

Como ya os adelantábamos en el número pasado, Sega está ultimando los detalles de una nueva consola destinada a revolucionar el mundo de los videojuegos. El Proyecto Saturn consiste, ni más ni menos, que en la creación de una consola de 32 bits y Mega Force ha tenido acceso a algunos detalles de lo que será este pequeño monstruo.

En el corazón de la nueva máquina habrá un procesador de 32bits trabajando con un ciclo de reloj de 27MHz. Para que os hagáis una idea, la Mega Drive lleva en su interior un procesador de 16 bits que funciona a una velocidad de 7,61 MHz. Como véis, la diferencia entre ambos sistemas es enorme. El chip será un V60 producido por NEC pero modificado por Sega de forma que sea aún más potente.



Esta máquina también contará con una tecnología que le permitirá trabajar con imágenes de 24 bits, lo que significa, entre otras cosas, que podrá presentar más de 16 millones de colores. Además estos colores serán mucho más realistas y variados gracias al "Alpha Channel", un elemento gráfico desarrollado por Sega.

Por lo que se refiere a las animaciones, un procesador especial se encarga de la generación de los polígonos que forman las superficies. Este chip puede manejar 16.000 polígonos al mismo tiempo, de forma que las representaciones de los personajes y los escenarios podrán tener un nivel de detalle nuca visto (al menos en las consolas).

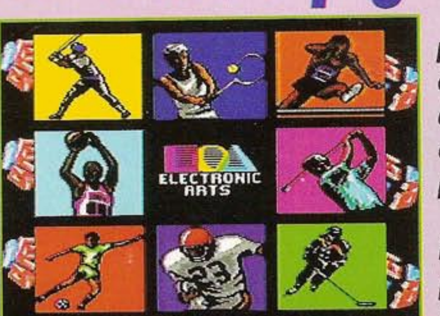
Como curiosisdad diremos que no se espera, en principio, que la consola cuente con una ranura para cartuchos, ya que todos los juegos que se desarrollen para la Saturn serán distribuídos en CD-ROM.

Tampoco se mantendrá la llamada compatibilidad descendente, ya que la máquina es demasiado distinta de todo lo anterior. Esto significa que lo más seguro es que los CD's de la Mega CD no se puedan utilizar en esta máquina, aunque algunos rumores afirman lo contrario.

Más datos. La fecha de lanzamiento no está definitivamente marcada, pero se espera que en la primavera de 1994 se puedan ver los primeros prototipos. Lo más probable es que las primeras máquinas que se vendan (en Japón, por supuesto) estén en el mercado a finales del próximo año. El precio tampoco está fijado, pero es muy posible que ronde las 50-60.000 pesetas.

Adaptador de E. A. de cuatro jugadores

La firma americana Electronic Arts ha anunciado el lanzamiento de un adaptador para la Mega Drive que permitirá que la consola sea utilizada por cuatro jugadores simultáneamente. Este dispositivo se denominará 4-Way Play y está previsto que salga al mercado en los próximos meses.



El anuncio tiene mucho que ver con los intentos que esta compañía está haciendo por borrar la imagen antisocial que tienen los videojuegos para algunos sectores de la sociedad. Electronic Arts también está desarrollando seis juegos deportivos que aprovecharán las ventajas del 4-Way Play. Entre ellos se incluyen John Madden 94, Bill Walsh, NHL Hockey 94 y EA Soccer. Sin embargo, los responsables de Electronics Arts han decidido que el primer juego que será compatible con el nuevo dispositivo no será una simulación deportiva, sino un cartucho de acción pura. Concretamente, el título elegido ha sido General Chaos.

El adaptador se pondrá a la venta en diciembre y los juegos a lo largo del próximo trimestre.

Más cine en Acclaim

Uno de los más importantes acuerdos comerciales relativos al mundo de las consolas de videojuegos se ha firmado recientemente.

Se trata del que se ha alcanzado entre Lightstorm Entertainment, la empresa multimedia del director de cine James Cameron (Abys, Terminator...) y la compañía desarrolladora de software Acclaim. Según los términos del contrato establecido entre ambas firmas, estas trabajarán juntas en la elaboración de juegos basados en las peliculas que produzca la empresa de Cameron desde el momento mismo de la creación del guión.

Esto significa que los programadores tendrán acceso a los rodajes de las películas, con las evidentes ventajas para los videojuegos.

La primera película que será llevada a las consolas será "True Lies", el último proyecto de Arnold Schwarzenegger, en la que el actor dará vida a un experto en armas nucleares atrapado en una conspiración del gobierno. Más tarde se empezará con una nueva versión del comic "Spiderman", también dirigida por el propio Cameron.



Parece ser que el principal motivo que ha llevado a Cameron a firmar este contrato con Acclaim ha sido el gran éxito de la versión consolera de "Terminator 2: El juicio final".



Los participantes españoles fueron segundos

GRAN FINAL EUROPEA SEGA

Viena ha sido este año la ciudad elegida por Sega para celebrar la Gran Final del Campeonato Europeo que ha enfrentado a los mejores consoleros Sega de once países de nuestro continente.

Austria (el país anfitrión), Gran Bretaña, Alemania, Francia España, Bélgica, Portugal, Suiza, Suecia, Finlandia y Noruega han tomado parte en esta competición que empieza ya a ser casi tradicional, y que este año ha tenido lugar en el Museo Tecnológico de Viena, el día 4 de septiembre. Cada país estaba representado por dos concursantes, uno en la categoría Senior y otro en la categoría Junior, a excepción de Francia, Suiza y Austria, que sólo tenían concursantes senior. Como novedad, por primera vez el campeonato contó con una presencia femenina, la de la concursante belga en la categoría Junior.

Todos ellos midieron sus fuerzas en cuatro juegos: Cool Spot, Final Fight, Jungle Strike y Jaguar XJ220, y el resultado final dio la victoria al participante sueco en la sección junior, y al finlandés en la categoría senior.

Por parte de España, José Angel García (senior), que se desplazó desde La Coruña hasta Viena con un amigo, y Rafael Sánchez (junior), que viajó con su padre desde Las Palmas, fueron los encargados de demostrar que aquí también sabemos manejar a los "malos". Nuestros muchachos dejaron bien alto el pabellón nacional al colocarse, cada uno en su respectiva categoría, en un estupendo segundo puesto. Rafael Sánchez se reveló segundo en Final Fight y Jaguar XJ220, tercero en Cool Spot y cuarto en Jungle Strike, y José Angel García



Los campeones tuvieron la fortuna de recibir los premios de manos de otro gran campeón, Damon Hill.

consiguió exactamente las mismas posiciones en esos juegos en su categoría, aunque con puntuación superior.

Este logro les hizo merecedores de un buen premio (un Mega-CD II) entregado por Sega España, que se une a los que ya habían recibido en nuestro país por haber obtenido la mejor puntuación en la final que se había celebrado con anterioridad en El Corte Inglés. En Austria, sin embargo, sólo hubo recompensa para los ganadores, aunque, eso sí, tuvieron el honor de recibir su trofeo de manos de uno de los héroes deportivos más famosos de esta temporada, el campeón de Fórmula 1 Damon Hill.

La celebración de la Gran Final dio lugar a un fin de semana festivo, en el que se incluía la visita a la ciudad, al museo, el encuentro con Damon Hill y con otro personaje, Steve O´Donnell, estrella de los anuncios de Sega, y... un concierto de Bon Jovi y Billy Idol. Seguro que muchos de vosotros ya estáis entrenando duramente para ser el año próximo uno de los afortunados participantes.



Un nuevo periférico de AT&T

Jugar a distancia con el Edge 16

La compañía AT&T, una de las más grandes del sector de las telecomunicaciones del mundo, ha decidido entrar en el mundo de las consolas y ha presentado un curioso periférico para la Mega Drive de Sega.

El Edge 16 permite jugar con tus amigos o contra tus enemigos utilizando la línea telefónica. Es decir, si quieres un buen contrincante para practicar los mejores juegos de boxeo, no será necesario elegir entre los que ofrece la máquina y juagr contra ella, ni tampoco será preciso moverte de tu casa o invitar a un amigo.

Bastará con conectar el Ege 16 a la consola, ponerte en comunicación con tu rival y empezar a repartir mamporros.

El sistema permite, además, personalizar tus personajes favoritos y añade 128 Kb de RAM adicional a la Mega Drive. Aún no está claro qué tipo de tarifa tendrán esas comunicaciones. Tampoco se sabe cuando llegará este periférico al mercado español (si llega algún día).



Nuevos joysticks y joypads de Spectravideo

¡No pierdas el control!

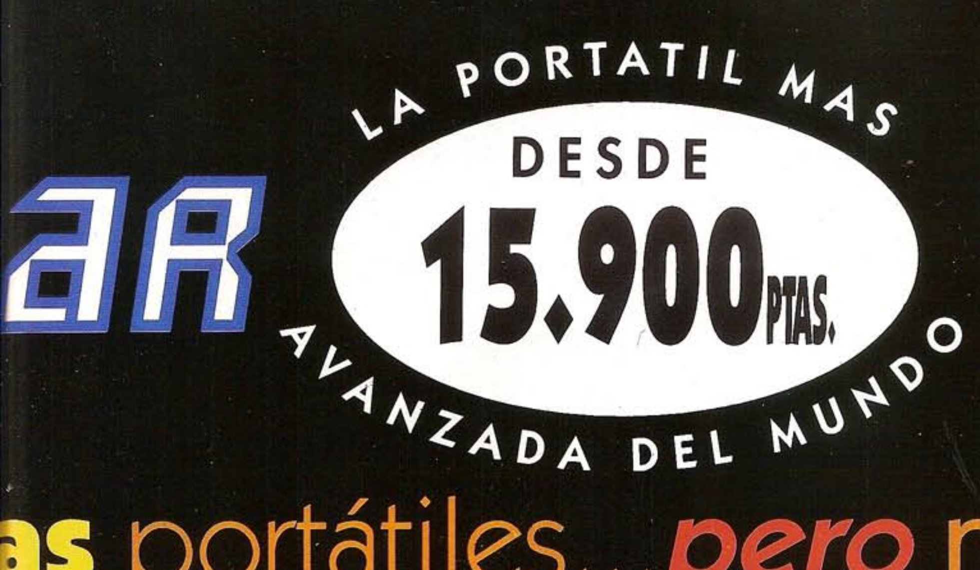
De cara a esta próxima temporada, Spectravideo ha presentado una serie de nuevos mandos de control para la Mega Drive, todos ellos bajo la marca QJ ProPad.

Entre los nuevos modelos presentados destaca uno que es capaz de guardar en su memoria 30 movimientos especiales pre-programados; cuenta con una función llamada "mirror" que permite duplicar el número de movimientos almacenados, una memoria especial que te permitirá guardar seis secuencias de movimientos programadas por ti mismo, una pantalla LCD y un backup mantenido por medio de pilas. Desde luego este sistema hará que jugar con Street Fighter II será mucho más sencillo ¿verdad?

Para aquellos que rechacen tantas ventajas a la hora de utilizar sus juegos preferidos, otros modelos de la gama QJ ProPad pueden resultar más atractivos. Por ejemplo hya uno que, además de ser transparente, permite el disparo automático y semiautomático y cuenta con más botones para el disparo que el control convencional.

También hay modelos con palanca de mando y diseñados para juegos de simulación y otros cuya principal característica es que no se sostienen en las manos sino que se instalan en una mesa o en el suelo. En fin, toda una nueva y atractiva gama de controladores.







as portátiles...*pero* no hay color.

Mientras otras siguen "verdes" para la acción, la GAME GEAR te acompaña a un mundo de aventuras con... ¡Más de 4.000 colores! ¿Cómo lo ves?
Si estás loco por ella, ¡Salte con la tuya! Nunca lo has tenido tan fácil. La portátil más deseada y con más juegos, a un precio que es una provocación : ¡15.900 Ptas.! (I.V.A. incluido).
Tú y tu GAME GEAR ¡al fin juntos!. ¿Quién te lo va a impedir ahora? Además te la llevas con "COLUMNS". Un juego para habilidosos con más de ¡¡100 fases!! Y si te exiges lo máximo con la GAME GEAR descubre las nuevas configuraciones: "4 en 1" y "T V-Pack".¡Una jugada maestra!

GAME GEAR.
¡¡Por fin te sales con la tuya!!



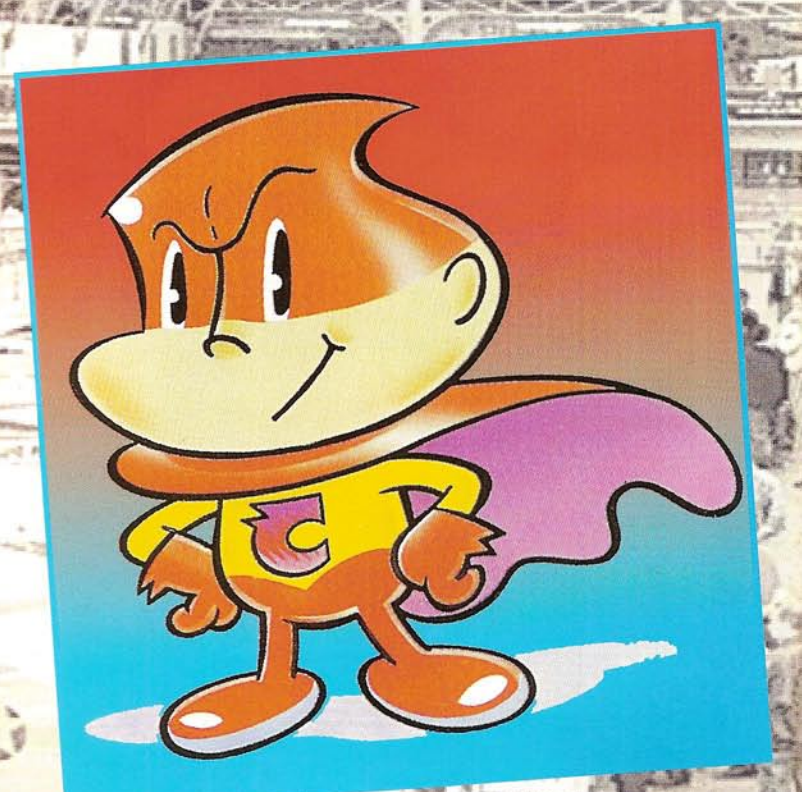


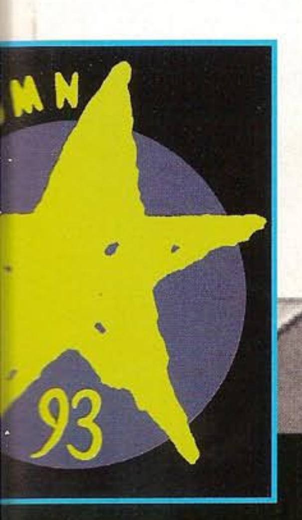
ECTS LA FE

El mes de septiembre marca tradicionalmente el inicio de un nuevo curso en muchos aspectos: comienzan las clases, los grandes almacenes cambian sus escaparates, se preparan los lanzamientos en el mercado de los videojuegos y, lo que es más importante, se celebra la edición de otoño del ECTS.

Esta feria londinense, la más importante del ocio informático en Europa, recoge todas las novedades en hardware, software y complementos tanto para consolas como para ordenadores. Desde PCs dedicados a juegos, sistemas CD-ROM de 32 bits y programas de todo tipo, a guías de productos eróticos, fundas y cables para las consolas... todo podía verse en la feria.

Por supuesto, allí estaban todos los juegos que van a hacer furor este otoño-invierno entre los consoleros de Sega, allí estaban las grandes y pequeñas empresas que hacen software para sus consolas y, cómo no, allí estaba MEGAFORCE, para contarte ahora todo lo que se pudo ver en esta edición que tuvo lugar en Londres, del 5 al 7 de septiembre y que fue así...









otoño 93
RIA CALIENTE

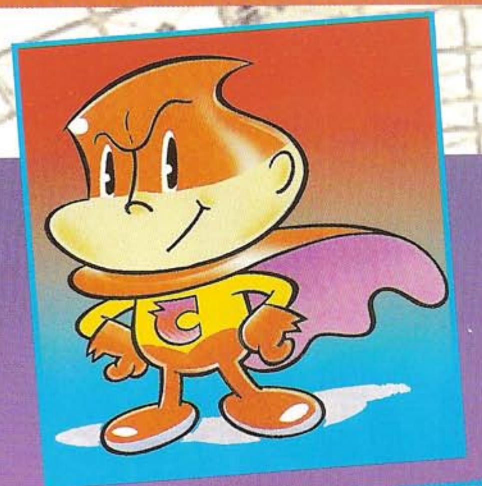


En lo referente al mundo Sega no faltaban compañías ni novedades. Para empezar, Spectravideo mostraba el Logipad de Logic 3, mientras Accolade anunciaba Pelé, Speed Racer, Gods, Unnecessary Roughness y Brett Hull para Mega Drive, además de un juego de baloncesto.

Con el reclamo de una tenista enseñando algo más que sus cualidades deportivas, Tengen atraía la atención hacia sus juegos Gauntlet IV para Mega Drive, Dragon´s Fury II para las tres consolas y su línea de deportes que incluye World Cup Soccer, Davis Cup World Tour y PGA Tour Golf. Y en el catálogo de Microprose destacaban los nuevos juegos para Mega Drive: Wordtris, F-15 Strike Eagle, Pirates!

Gold, Beastball, The Chaos Engine, Impossible Mission, Boo! y Star Trek: The Next Generation.

Veamos ahora las novedades que nos reservan para los próximos meses algunas de las empresas más importantes del entorno Sega.



CODEMASTERS

Con Fantastic Dizzy y Cosmic Spacehead a la cabeza, la firmA Codemasters apuesta por un grupo de juegos entretenidos como el conocido MicroMachines (que fue lanzado para Mega Drive y ahora estará para Game Gear y Master System) o C.J Elephant Fugitive, que también será versionado para las 8 bits.

Cosmic Spacehead nos cuenta la historia de un personaje que se empeña en demostrar, después de vivir en Marte y Saturno, que la Tierra existe, aunque para ello tenga que recorrer mil lugares del espacio exterior, luchar contra asteroides y vencer en una carrera espacial.

Fantastic Dizzy pertenece al género de los dibujos animados y en él los jugadores toman parte activa en la historia, y tienen que guiar al personaje -un huevo- resolviendo puzzles y enigmas y encontrando las pistas que hay repartidas a lo largo de un fabuloso reino.

Además de todos estos títulos, Codemasters nos adelantaba los lanzamientos de 1994, que incluyen Bignose the Caveman (¡otra de prehistorias!) para las de 8 bits, Dino Riders y World Cup Soccer (el primero de la serie Master Sports) para la de 16 bits y la colección Excellent Dizzy para las tres consolas de Sega.



CORE DESIGN

Tal y como contábamos en nuestro reportaje sobre Core Design del número anterior, esta empresa que no lleva más que año y medio relacionada con Sega ha entrado en este mercado con una fuerza irresistible, al editar el disco de Thunderhawk para Mega CD. Este título, que sale al mercado en estos meses, tiene el éxito asegurado dada la gran calidad de sus gráficos y su sonido, y las animaciones, rotaciones y zooms que ofrece y que todos estábamos esperando. Un juegazo ¡sí señor!

Junto a este juego se encuentra otro de los más esperados, Chuck Rock II, Hijo de Chuck, que estará disponible para los cuatro sistemas de Sega: el Mega CD, la Mega Drive, Master System y Game Gear. Con él, la diversión está asegurada para un buen rato, ya que tiene puntos de humor similares a los de la primera versión, pero aderezados con la gracia del personaje (un "tierno" bebé del paleolítico) y con unos decorados, unos gráficos y una animación de alta calidad. La introducción de este juego es una auténtica delicia.

DOMARK

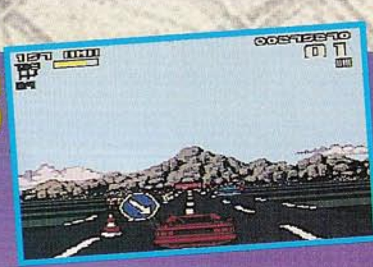
El deporte es uno de los temas favoritos de Domark, y entre los lanzamientos que prepara para este otoño y la primavera próxima hay un buen montón de títulos deportivos, además de alguno muy conocido como es el caso de Prince of Persia, que en marzo del 94 estará disponible para Mega Drive y al que los desarrolladores auguran un gran éxito, dado el que ya ha tenido en las consolas de 8 bits. Gráficos superiores, gran colorido y mejor sonido son sus arreglos básicos.

Siguiendo con la Mega Drive, los cartuchos que irán llegando incluyen títulos





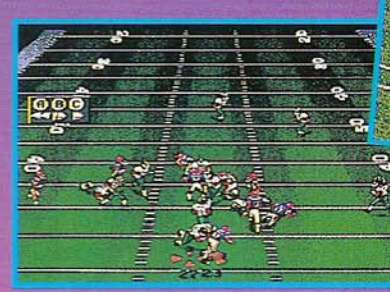
ELECTRONIC ARTS

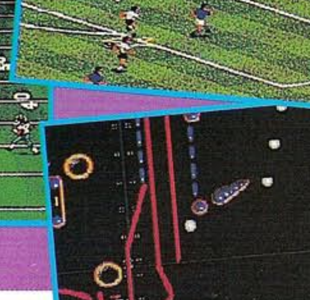


El espacio que ocupaba Electonic Arts era un hervidero de gente que contemplaba las novedades que la compañía mostraba en un montón de monitores dispuestos en semicírculo.

Allí estaba el dispositivo 4 Way Play y los juegos más originales para Mega Drive: Mutant League Hockey, un divertido hockey en el que los jugadores son robots, skulls o trolls, y que hacen las cosas más peregrinas para ganar; Virtual Pinball, que ofrece la posibilidad de construirte tu mismo todo el juego.

Electronic Arts Sports presentaba nuevos juegos con gráficos de gran tamaño y mucho color. Estaban Fifa International Soccer, NHL Hockey 94, Madden NFL 94... todos para la consola de 16 bits de Sega.

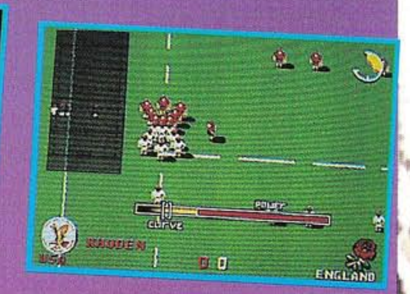






como el simulador de vuelo Mig29-Fighter Pilot, International Rugby Marko´s Magic Football y Kawasaki Superbikes.

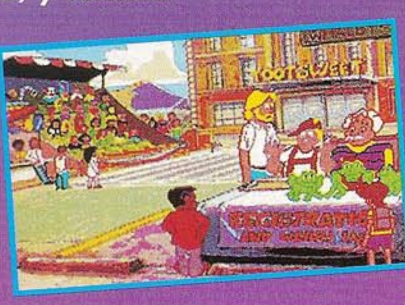
Para Master System, Domark está preparando la versión correspondiente de F1, Desert Strike y Marko´s Magic Football, y para Game Gear estarán disponibles en breve muchos de esos títulos, además de James Bond, Pinball Wizard y otros.





SIERRA ON-LINE

Entre las novedades más interesantes destaca la presencia de Dynamix, perteneciente a Sierra On-Line, que ha decidido entrar de lleno en el mundo Sega, aprovechando las ventajas del Mega-CD, y versionar algunos títulos ya famosos en ordenadores. Las Aventuras de Willy Beamish es uno de ellos, una auténtica película de dibujos animados que cuenta con las voces de nada más y nada menos que cuarenta personajes digitalizados, además de una banda sonora creada especialmente para el juego en disco óptico y una animación y gráficos increíbles.



También creado específicamente para el Mega CD es Stellar 7, un clásico matamarcianos con escenarios que te dejarán boquiabierto, secuencias animadas, imágenes de vídeo, tres dimensiones y render (efecto realista) por todas partes. Y en poco tiempo llegará una versión de The Incredible Machine... A ver si en poco tiempo podemos tener juegos tan conocidos como la saga Space Quest, Police Quest o Larry, que han dado la fama a los programadores y diseñadores de Sierra.



VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

Si algo se puede decir que valga para todas las novedades que presentó Virgin en la feria es que son buenos títulos, que son conocidos y que apenas necesitan presentación, ya que se ha oído hablar por todas partes de ellos. Empecemos por los títulos para las consolas de 8 bits: el tan famoso Cool Spot, que llegará en noviembre, Fire and Ice, El Libro de la Selva y Robocop vs Terminator, para Navidades, y Caesars Palace, cartucho de Game Gear que llegará a primeros de año.

Los títulos que saldrán para la máquina de 16 bits son Robocop vs Terminator, que se lanzará en Navidad, y la segunda versión de Dune, El Libro de la Selva y The Lost Vikings, en el primer trimestre del 94. Pero seguramente los juegos más esperados son Dune para Mega-CD, Terminator, la primera y segunda versión de Another World y Robocop vs Terminator, todos ellos para el sistema de disco óptico de Sega. Virgin apuesta definitivamente por este formato y buena muestra de ello son todos los lanzamientos que tiene anunciados para el Mega-CD.

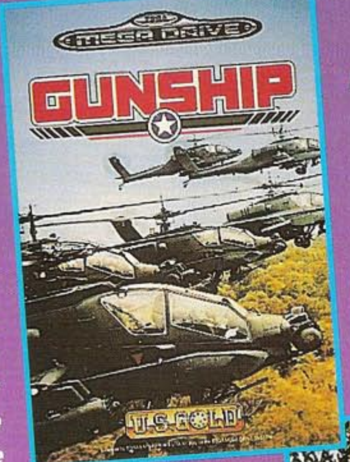




US GOLD

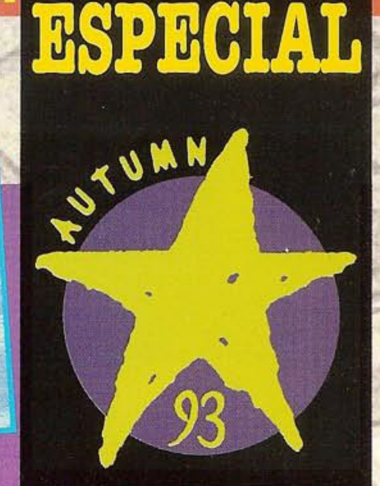
De aquí a finales de año, la británica US Gold tiene bastante por hacer: primero, colocar en el mercado los títulos RoboCod y Star Wars para Master System y Game Gear (ambos ya lanzados oficialmente y cuya historia prácticamente conoce todo el mundo), después seguir con Strider Returns para la portátil y, ya en Navidad, terminar con Winter Olympics Games, cartucho que permitirá a cualquier consolero, ya que hay versiones para todas las máquinas de Sega, competir con los mejores deportistas de invierno que participan en Lillehamer, y con algunas posibilidades y opciones de juego hasta ahora inexistentes en este tipo de cartuchos.

Y un par de meses más tarde, los fans de La Masa podrán disfrutar del título The Incredible Hulk, también en todas las consolas, y los aficionados a los simuladores deportivos harán lo propio con Road Rash en la Master System y la Game Gear. Otro juego de altos vuelos es el simulador de helipcóptero de combate llamado GunShip que en su día hizo las delicias de los que tenían PC.







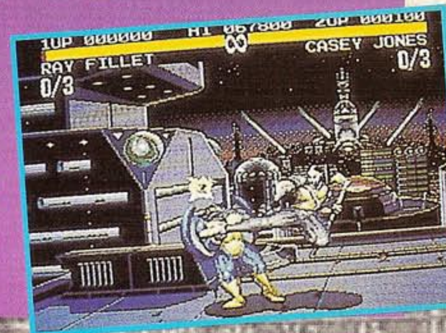


KONAMI

Rocket Knight Adventures es uno de los juegos que más se ha dejado ver en el stand de Konami, junto a Sunset Riders o Tiny Toon Adventures, ya disponibles. Bajo ese título, Konami nos propone un juego de caballeros valientes, reinos en peligro, fuerzas malignas y héroes tradicionales, cuya versión Mega Drive está poniéndose a la venta ahora. Pero además, esta compañía anunció en Londres toda una serie de cartuchos que irán llegando a nuestro mercado durante los últimos meses de este año y los primeros del próximo.



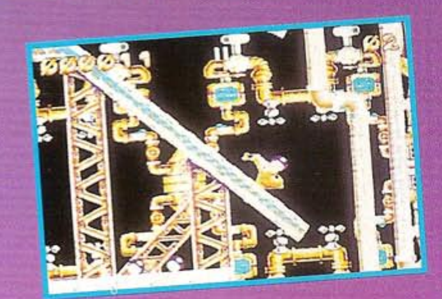
Entre ellos se encuentran Zombies, Teenage Mutant Hero Turtles -Tournament Fighters o Castlevania - The New Generation-, todos ellos para Mega Drive, y Lethal Enforcers, para Mega Drive y Mega-CD.



SONY ELECTRONIC PUBLISHING

A través de su división Imagesoft, Sony viene abriéndose camino en el mercado de los videojuegos para consolas desde hace un par de años. Este monstruo de la electrónica de consumo mostró en la feria londinense sus últimas creaciones que incluyen títulos tan conocidos como Hook, Dracula o Sensible Soccer.

El hecho de que Sony posea algunos de los más importantes estudios cinematográficos de Hollywood sin duda supone una importante ventaja para esta compañía frente a la competancia, pues puede desarrollar juegos basados en películas de gran éxito. Así tenemos las ya citadas Hook y Dracula, a las que se unen El últimos gran héroe, Máximo y Riesgo, que en breve tendrán su respectivas versiones consoleras (estos cartuchos estarán en las tienas en los dos últimos mese del año en todas las versiones para las tres máquinas de Sega).





Además de estos "derivados" del cine, el catálogo de Sony cuenta ya con títulos que harán historia dentro de las consolas. Dos de los juegos que más dieron que hablar en la feria fueron el Gear Works (una especie de rompecabezas para la Game Gear) y Sensible Soccer, además de los ya famosos Puggsy, Lemmings 2 o Wiz n Liz y las versiones de Mega-CD de alguno de ellos.





TODO UN HEROE PO

¡Crece la Sonicmanía! El héroe más admirado que jamás se ha visto en una Videoconsola, ataca de nuevo. Nuevas y trepidantes aventuras llegan a vuestras consolas con más sorpresas que nunca. Nuevos movimientos, nuevas

SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL





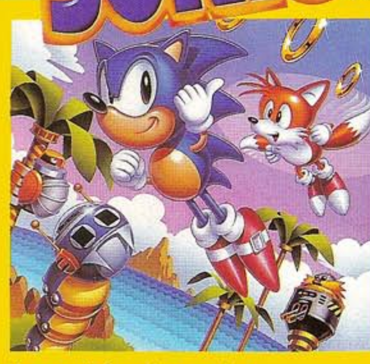


Si en anteriores aventuras de SONIC alucinaste con las fases de "pinball"... ¡Agárrate! ¡¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin!! Con cantidad de sorpresas y nuevos superenemigos: gusanos mecánicos, plantas comedoras de erizos y un ejército de Roboctopus. ¡Que se preparen! SONIC está rebotado, y es peligroso.



MEGA DRIVE

SONIC THE HEDGEHOG CHAOS



MASTER SYSTEM II

GAME GEAR

Nuestro héroe busca algo desesperadamente. Las mágicas esmeraldas CHAOS que dan vida a su isla. Tendrá que viajar a un mundo paralelo y poner a prueba sus nuevos poderes: Super Ataque giratorio instantáneo y zapatos Supersónicos (Más que nunca). 6 fases de lo más trepidantes. ¡Van a saltar chispas!









OR PARTIDA TRIPLE

armas, nuevos enemigos (incluído un doble cibernético) y... ¡Hasta una novia que le hará perder la cabeza! ¡Hazte el héroe! Lánzate a la aventura con SONIC. La Leyenda continúa.



MEGA CD





Toda la tecnología del MEGA CD y la magia de SONIC juntos en una aventura más allá del tiempo y el espacio.
¡¡Más espectacular, imposible!! Enfréntate a la réplica cibernética de SONIC y rescata a su novia Amy de las garras de Robotnik. ¡Esto es otro mundo!











Nombre: SAGAT
Fecha denacimiento: 02/07/55
Altura: 2m 23
Peso: 128 Kg
Grupo sanguíneo: B



Nombre: M. BISON
Fecha de nacimiento: desconocida
Altura: 1m 80
Peso: 115 Kg
Grupo sanguíneo: A

Nombre: VEGA
Fecha de nacimiento: 27/01/67
Altura: 1m 82
Peso: 94 Kg
Grupo sanguíneo: O

EDITOR CAPCOM

Nos hemos fijado, en esta ocasión, el objetivo de des-cubriros los secretos del fabuloso Street Fighter II por medio de una serie de impresionantes imágenes, aumentando los detalles de lo que ya os mostramos en anteriores números de la revista. Por lo que se refiere al contenido del juego, nada más deciros que en él podréis elegir los últimos cuatro bosses y aumentar el número de combatientes a nada más y nada menos que 12 luchadores. Nosotros hemos tenido el privilegio de jugar ya con este apasionante cartucho y podemos deciros que se disfruta a tope (especialmente los increíbles golpes especiales de cada personaje). De cualquier forma aquí tenéis las imágenes. Esperamos que se os haga la boca agua y que a vuestros placeres habituales (el chocolate, el azúcar, el caramelo, etc.) pronto suméis este fabuloso Street Fighter II.

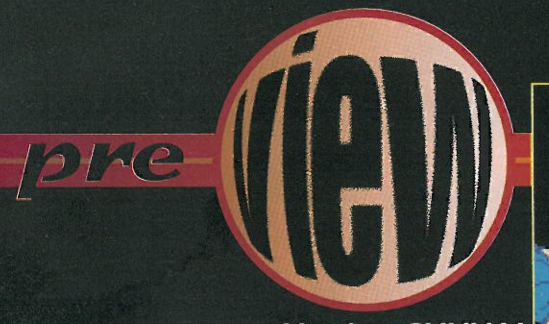
Tu eliges el país en el que vas a combatir y la potencia de tus golpes.

En la pantalla de selección podrás v... las caras de los doce combatientes...

La prueba del muro. Como verás, una pared no será un gran obstáculo para t...




MEGADRIVE
Nombre: BALROG
Fecha de nacimiento: 04/09/68
Altura: 1m 95
Peso: 114 Kg
Grupo sanguíneo: A
MEGADRIVE
Nombre: DHALSIM
Fecha de nacimiento: 22/11/52
Altura: 1m 78
Peso: 48 Kg
Grupo sanguíneo: O
MEGADRIVE
Nombre: ZANGIEF
Fecha de nacimiento: 01/06/56
Altura: 2m 13
Peso: 116 Kg
Grupo sanguíneo: A
MEGAD
2P
LANKA
Puedes aturdirlo.
La prueba del coche. Después de destruirlo vendrá la verdadera lucha.
Vega, en plan torpedo.
Gzi, gzi, gzi,... El arte de emitir radiación mucho más rápido que en un hospital.
HTER II´





Nombre: CHUN LI
Fecha de nacimiento: 01/03/68
Altura: 1m 72
Peso: desconocido
Grupo sanguíneo: A

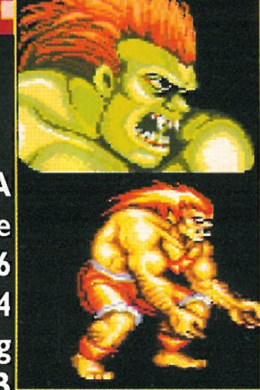


Nombre: KEN
Fecha de nacimiento: 14/02/65
Altura: 1m 85
Peso: 87 Kg
Grupo sanguíneo: O

Nombre : GUILE
Fecha de nacimiento : 23/12/60
Estatura : 1m 85
Peso : 87 kg
Grupo sanguíneo : O

Los dos brazos en alto: signo de la victoria.

■ MEGADRIVE ■



Nombre: BLANKA
Fecha de nacimiento: 12/02/66
Altura: 1m 84
Peso: 99 Kg
Grupo sanguíneo: B

■ MEGADRIVE ■



Nombre: E. HONDA
Fecha de nacimiento: 12/02/66
Altura: 1m 88
Peso: 138 Kg
Grupo sanguíneo: A

■ MEGADRIVE ■



Nombre: RYU
Fecha de nacimiento: 21/07/64
Altura: 1m 78
Peso: 68 Kg
Grupo sanguíneo: O

Casi nada queda ya en tu país por descubrir en cuanto a las técnicas de combate. Pero tienes que buscar enemigos de diferentes estilos. Por eso has decidido recorrer el mundo entero de forma que continúes afinando tu técnica hasta llegar a conseguir el título de campeón indiscutible. Aquí vemos algunos de los escenarios en los que deberás competir y librar tus combates. Pero no te preocupes si te va mal en alguno de ellos, porque tiempo habrá de volver a ellos más tarde (o en otra ocasión si las cosas te van realmente mal). En cualquier caso, siempre regresarás a tu país para que sea enterrado tu cadáver. Todo está previsto.



Las patadas pueden ser un recurso muy eficaz contra los adversarios.

La potencia del golpe hace que mane la sangre.

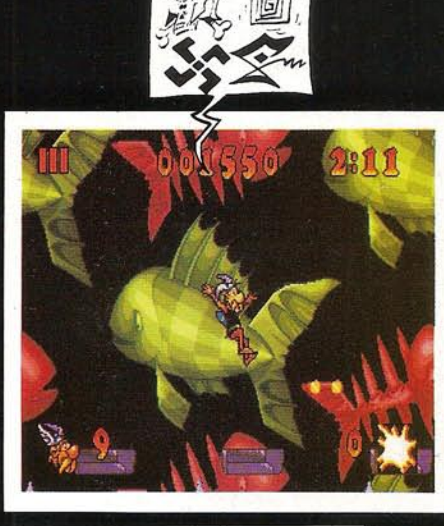
La prueba de los toneles. Aplícate al máximo y procura no caer al pisar los toneles.

La barras de energía te indican la situación física, tanto de tu personaje como del rival.

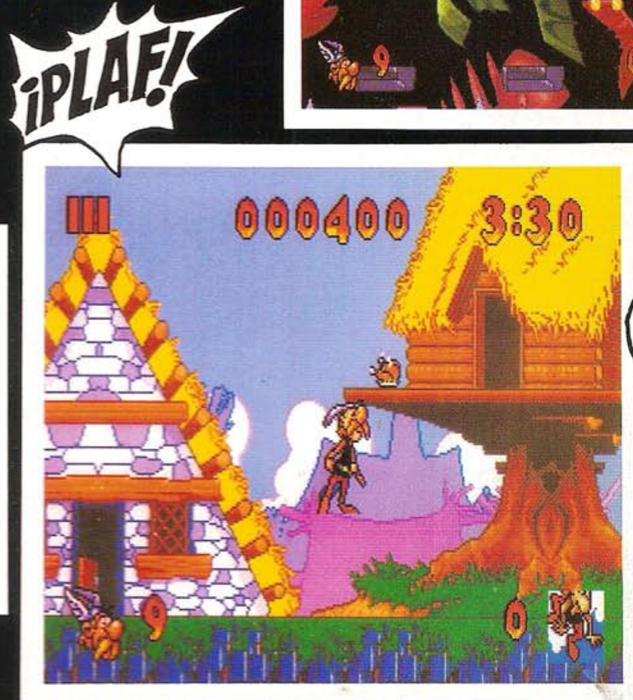


¡JO,JO,JO!
SEGA
¡¡CON MEGA DRIV
SI QUE DAN JUEG
ESTOS ROMANO
BUEEENO...
Toda la Galia está invadida por los Romanos...¿Toda? Je, je, je. No contaban con nuestros 2 héroes, capaces de aplastar toda una legión a mamporro limpio.
Elige entre Asterix y Obelix y no te andes con contemplaciones.
¡Golpea! ¡Salta! ¡Agáchate!... Un traguito de poción y ... ¡Más energía!
Asterix
PROX
Unitros



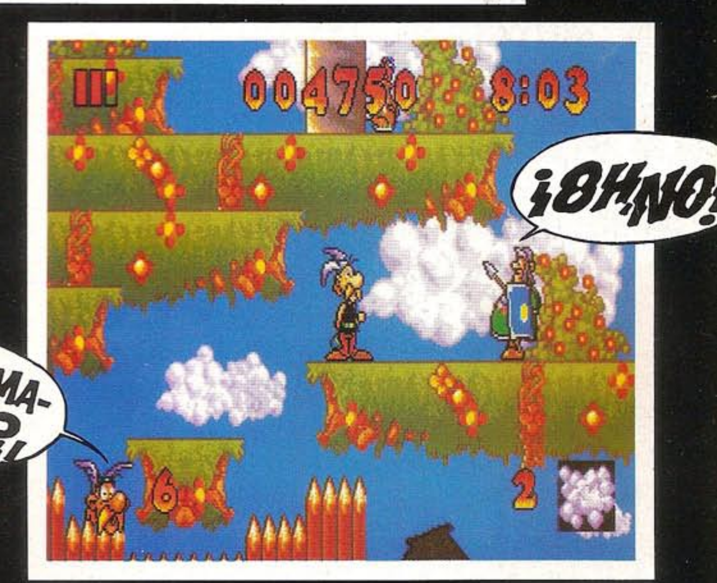








ásmate con el Scroll Multidireccional
alucina con las imágenes digi-
alizadas sacadas del propio
omic.
6 MEGAS plagados de la
cción más frenética. Y una
úsica original, fuera de
erie.
Sálvese quien pueda!



SPONIBLE EN:
EGA DRIVE
ASTER SYSTEM II
AMENTE EN GAME GEAR.



EDITOR ELECTRONICS ARTS



¡Aaaaaaahhhhhhhh! ¡En una palabra: estás muerto! La mafia ha golpeado una vez más y tú eres el que ha caído. No eres más que un amasijo de carne y huesos bajo tres metros de tierra, viviendo con los gusanos y otros animalillos que han comenzado ya su festín. ¿Te imaginas la escena? No pensamos más en tu envoltorio corporal que ahora se parece a un filete podrido, sino que nos centramos en tu espíritu. Ahora que eres un fantasma no vas a ir directamente al paraíso. Este crimen clama venganza, pero de una manera un tanto especial y a ti te corresponde este honor.

La antecámara...
Antes de comenzar tu trabajo, debes atravesar una antecámara esquivando murciélagos, vapores ardientes y, sobre todo, a los otros muertos que salen de los muros e intentan atraparte con sus grandes manos peludas.

Un reto muy emocionante.
También debes recuperar una sustancia verdosa que cae del cielo antes de que se cuele por el suelo. ¡Es tu energía! Solamente después de que de esta forma te hayas revitalizado te



será permitido entrar en la morada de los mafiosos. Y si, al jugar, uno tiene miedo Vito, su mujer Flo y sus dos hijos, Tony y Mimi, están sentados en la mesa cuando llegas. Todo lo que puedes hacer es asustarles y tu objetivo será hacerles salir de la habitación donde se encuentran. Para estropearles la comida, decides hacer caer la araña que pende del techo en el medio de la mesa. Ahora que todos se han ido, corre tras ellos acosándoles, haz que se muevan las sillas, enciende la televisión o haz que salgan pequeños fantasmas de los muebles. Todavía estás siendo bueno, así que transforma un inofensivo pez rojo en un tiburón, haz entrar un cohete por la ventana o corta una cabeza con el cuchillo de trinchar. Es muy divertido y muy fácil, porque te basta con entrar en un objeto para animarlo. Lo que más te gusta, sobre todo, es hechizar a un miembro de la familia para asustar a los demás. Realmente enloquecen con todo esto, salen corriendo y se tiran de los pelos... Es muy entretenido, pero todas estas tareas te cansan y tienes que regresar a la antecámara para recuperar toda tu energía. Muy divertido este juego te hará reír y, debemos reconocerlo, los escenarios son muy interesantes. Para abrirte el apetito puedes mirar la película Ghost, en la que la historia es diferente pero que también trata de fantasmas...









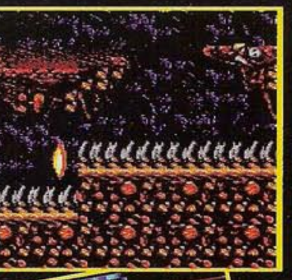
Gracias a U.S. Gold la Master System va a poder quitarse el polvo de encima con este formidable juego de la célebre trilogía de George Lucas. ¡Que felicidad! Por fin, Star Wars para Master System. En un primer momento, el objetivo será buscar y recuperar a R2D2 que se ha perdido en un inmenso desierto; después, si todavía estáis vivos, salvar a Han Solo y a la princesa Leia, hechos prisioneros por las Fuerzas del Imperio.

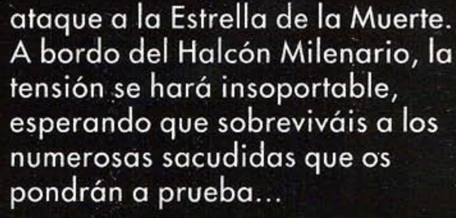
Muchas fases de juego

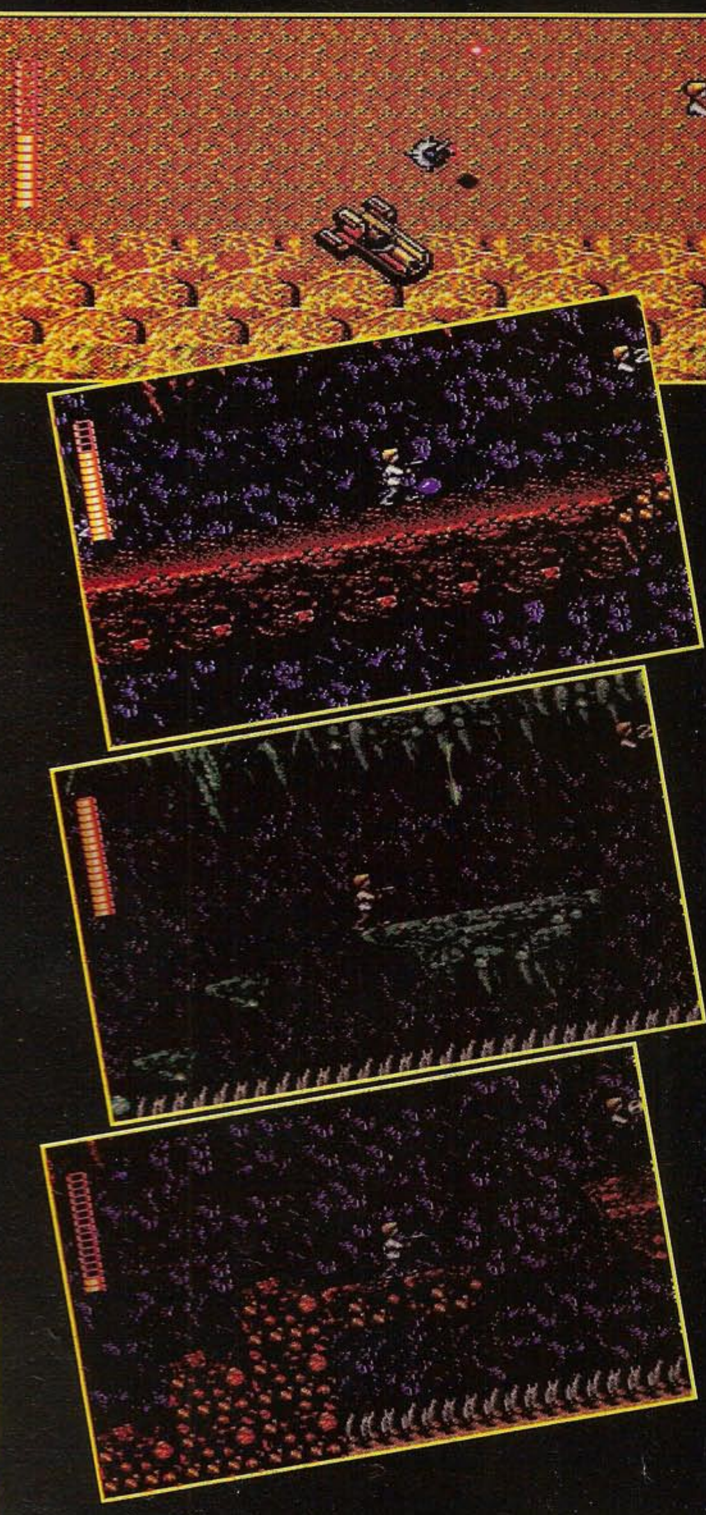
Al comienzo, se te confía un Landspeeder, a bordo del cual debéis viajar de gruta en gruta sobre un planeta totalmente desértico. ¡La inercia de vuestra nave es tal que corréis el riesgo de derrapar una y otra vez! Ten cuidado y evita animales poco recomendables, sin "visitar" nunca más de diez veces el mismo lugar. ¡Uno se pierde muy rápido en estos recovecos! Una vez que hayas recogido toneladas de armas y de bonus, deberéis confiar en vuestros pies y comenzar un camino laborioso a través de niveles que uno podría fácilmente llamar plataformas. Es lo menos que uno puede decir: cuando os deis una vuelta por el nivel de los ascensores os vais a volver locos. Si sobrevives a este nivel, os espera una fase en tres dimensiones; os encontráis en el interior de una nave y tenéis que evitar una avalancha de asteroides. Al final, el punto culminante será, sin duda, el



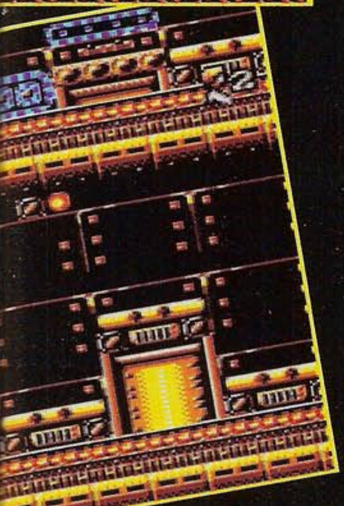








ataque a la Estrella de la Muerte. A bordo del Halcón Milenario, la tensión se hará insoportable, esperando que sobreviváis a los numerosas sacudidas que os pondrán a prueba...



Saltos muy precisos

Cuando vayáis a pie, os garantizamos momentos de dificultad memorables. Lo sabemos, no os estamos dando moral, pero la duración de la vida del cartucho amenaza con ser demasiado larga. Por momentos y por pantallas habrá que efectuar saltos muy muy al límite. Sobre todo, no perdáis la fe y volver a comenzar hasta que el éxito se coloque de vuestro lado, porque al final os espera la gloria, sin duda. Y no olvidéis que es a vuestros amigos a los que salváis. Esto es lo más importante, ¿no? En todo caso, la versión propuesta es tan jugable que todas las partidas os darán grandes cantidades de diversión. La animación es impecable en cada una de las fases presentadas. En la Master System, este juego será uno de los mejores programas de este género. Un próximo lanzamiento a tener muy en cuenta.

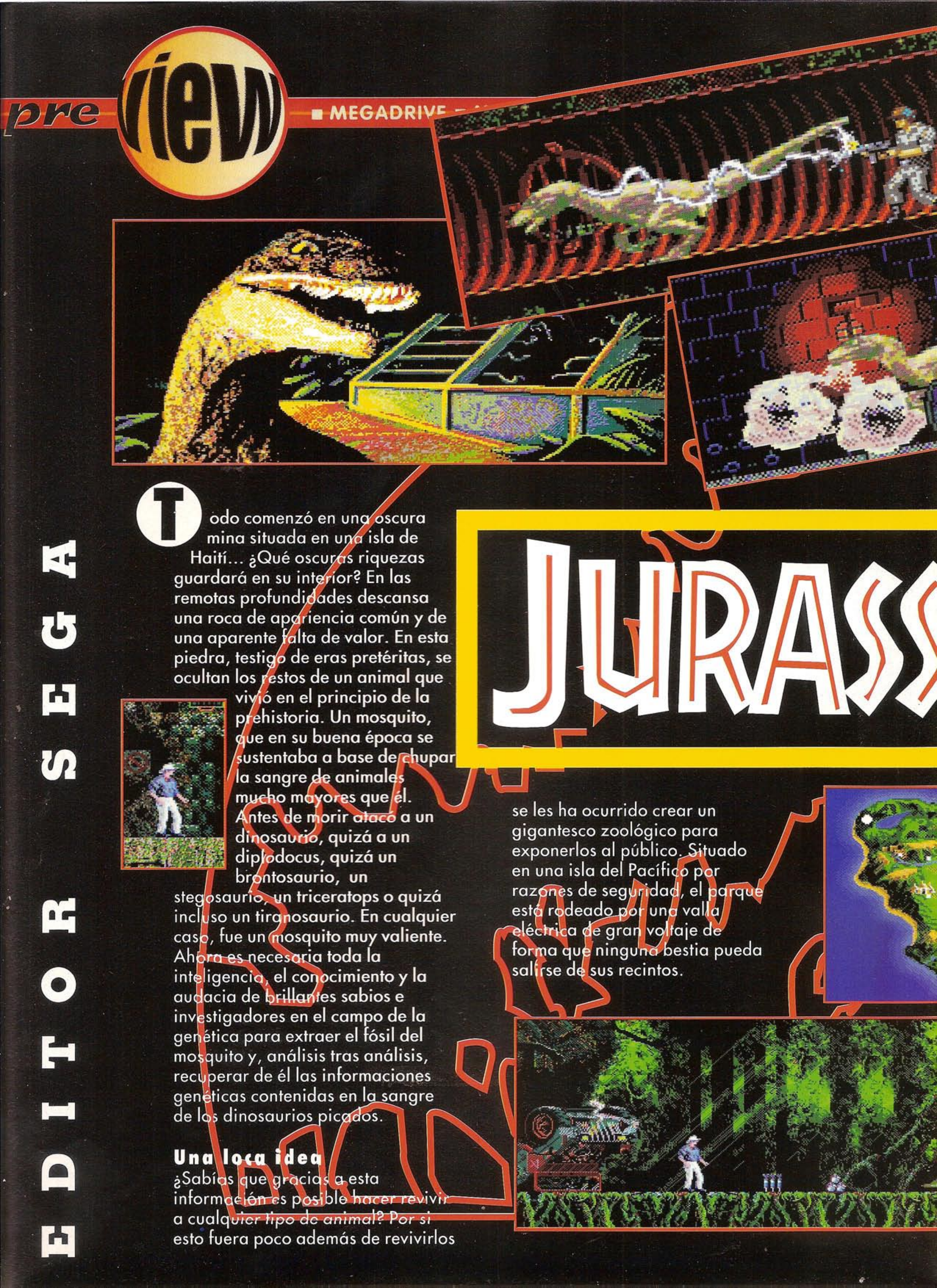








G E N
Disney's
Ald
Toda la magia de Walt Disney rebosa por cada uno de sus 16 Megas. Acción vertiginosa. Gráficos que rozan la perfección y animación sencillamente GENIAL, realizada por...¡¡Artistas del propio equipo de Disney!! Una aventura sin precedentes en un Videojuego y...¿Hay mejor consola para darla vida que tu MEGA DRIVE? Movimientos a ¡¡60 imágenes por segundo!! frente a las 24 de una animación normal. Son dibujos animados vivientes y tu eres uno de ellos.



Todo comenzó en una oscura mina situada en una isla de Haití... ¿Qué oscuras riquezas guardará en su interior? En las remotas profundidades descansa una roca de apariencia común y de una aparente falta de valor. En esta piedra, testigo de eras pretéritas, se ocultan los restos de un animal que vivió en el principio de la prehistoria. Un mosquito, que en su buena época se sustentaba a base de chupar la sangre de animales mucho mayores que él. Antes de morir atacó a un dinosaurio, quizá a un diplodocus, quizá un brontosaurio, un stegosaurio, un triceratops o quizá incluso un tiranosaurio. En cualquier caso, fue un mosquito muy valiente. Ahora es necesaria toda la inteligencia, el conocimiento y la audacia de brillantes sabios e investigadores en el campo de la genética para extraer el fósil del mosquito y, análisis tras análisis, recuperar de él las informaciones genéticas contenidas en la sangre de los dinosaurios picados.

Una loca idea

¿Sabías que gracias a esta información es posible hacer revivir a cualquier tipo de animal? Por si esto fuera poco además de revivirlos se les ha ocurrido crear un gigantesco zoológico para exponerlos al público. Situado en una isla del Pacífico por razones de seguridad, el parque está rodeado por una valla eléctrica de gran voltaje de forma que ninguna bestia pueda salirse de sus recintos.

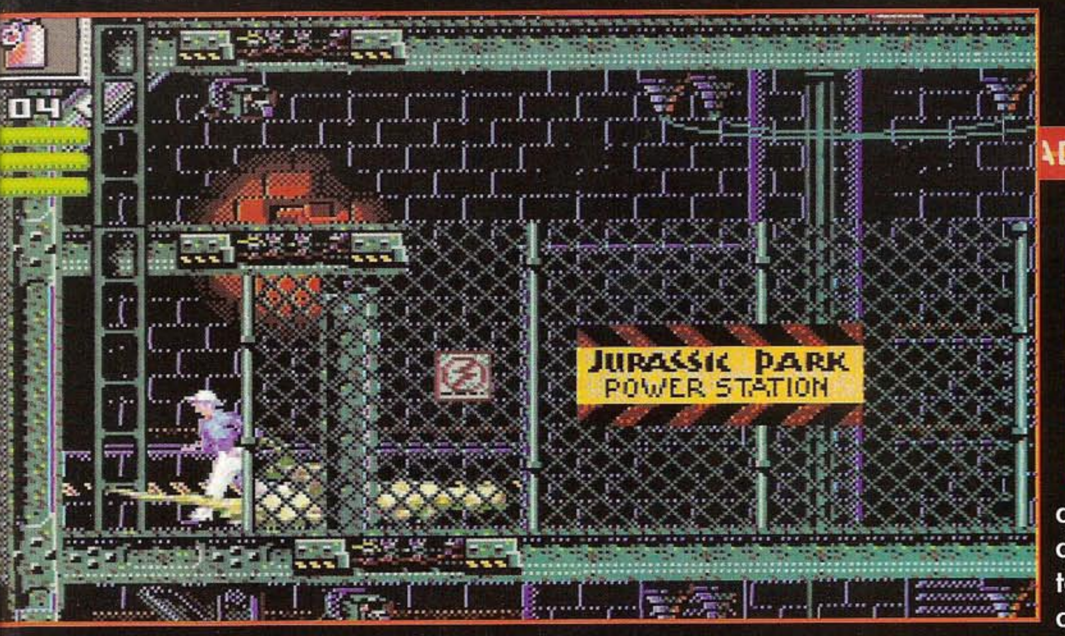


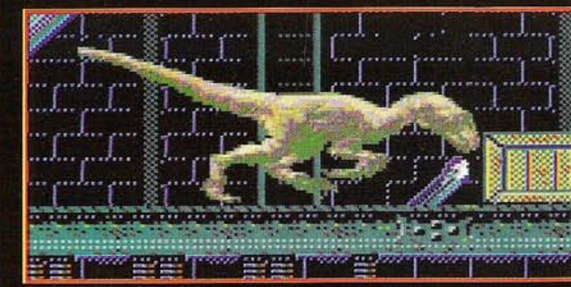
Un incidente

Una tempestad sin precedentes se abate sobre el océano Pacífico, acompañada de lluvias y fuertes vientos. Al volante de tu jeep, tú serás Grant y descubrirás rápidamente los dañinos efectos de esta tempestad: la barrera eléctrica ha desaparecido. Inmediatamente después un dinosaurio se dirige hacia ti, su jaula está abierta y sus dientes afilados... Pero en ese preciso instante sentirás como te desplazas en el espacio ya que el viento ha hecho volcar el jeep y serás literalmente catapultado a la jungla...

Una aventura diabólica

Te despiertas a primera hora de la mañana y justo a tu lado hay un triceratops comiendo hierba que afortunadamente ni se inmuta al verte. Las barreras eléctricas siguen fuera de servicio y debes llegar lo antes posible al centro de energía. Para tu defensas sólo tienes unos cuantos dardos y granadas soporíferas y una pistola de descargas eléctricas que atonta a los dinosaurios.
Ya es hora de irse, el primer dinosaurio no es problema, pero un poco más adelante te



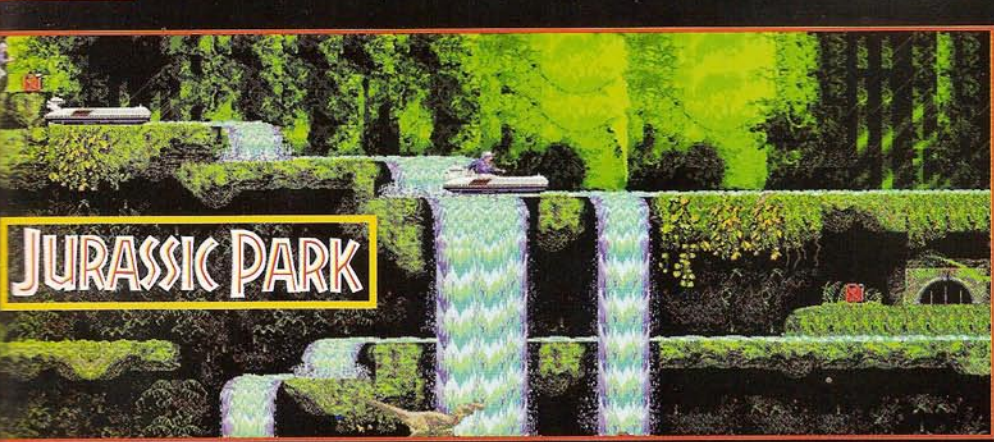


encontrarás con algunas dificultades. Unos reptiles voladores tratan de capturarte, debes sacar los dardos velozmente...
¿Uf, casi lo consiguen! La marcha es un poco lenta ya que la jungla es espesa y está llena de obstáculos. Estos obstáculos pueden ser ramas de árboles partidas, como las que estas pisando en este preciso instante. Tienes que demostrar tu agilidad trepando por los troncos, colgándote de las lianas e incluso utilizando las ramas de trampolín para poder acceder a las grutas secretas. Además tendrás que saltar de roca en roca evitando las embestidas y utilizar adecuadamente los dardos para cada animal, ya que alguno no se dormirá totalmente. Después de un largo camino, llegarás por fin a la estación de energía, cuidadito con los cables porque producen corrientes mortales. Y por si esto fuera poco deberás trepar por los postes eléctricos lo que si es realmente peligroso. Después continuarás tu aventura en los lugares más insospechados tales como las orillas del río, en los precipicios e incluso en un volcán...



Tu puedes ser un dinosaurio

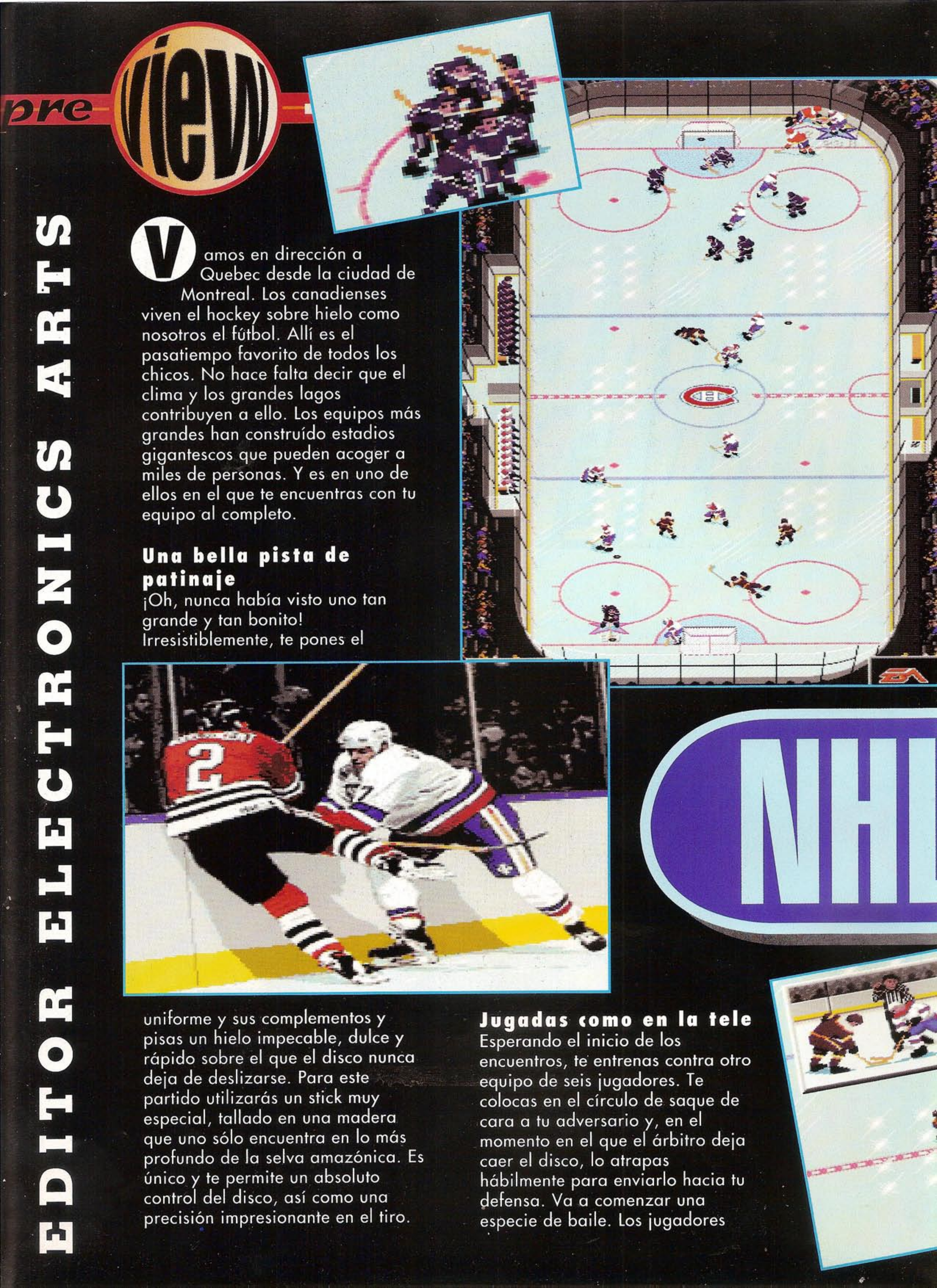
Puedes elegir ser un pequeño animal en cautiverio que trata de recuperar su libertad.
Sigue el camino de Grant y evita los dardos de los guardas armados y trata de llegar sano y salvo a la central eléctrica. Podrás avanzar velozmente gracias a tus patas y efectuar saltos espectaculares.
En definitiva un juego de trepidante acción que promete lo mejor.







SEGA
MEGA DRIVE
"Llega Sparkster...
Una nueva raza de superhéroe. La estrella de Konami, en una nueva y total aventura para tu Megadrive de Sega Rocket Knight Adventures.
ROCKET KNIGHT ADVENTURES
Sparkster está totalmente dispuesto a vengar la muerte de su maestro. Equipado con el retropropulsor, y con su espada de acero desenfundada, su misión será aniquilar al Señor de La Oscuridad y restablecer la paz en su Reino. ! Ayúdale a conseguirlo!"
92%
"Difícilmente podemos describir la calidad de este juego en tan pocas líneas." TODO SEGA
90%
"El juego en sí es muy completo, con fases largas y variadas, unos gráficos originales llenos de color y una música que te llena el cuerpo de marcha." "Konami ha dado en la diana con este personaje. Un juego muy completo y bien acabado."
HOBBY CONSOLAS
89%
"Rocket Knight Adventures es un juegazo." "AKA, el cuarto título de Konami para Mega Drive, la confirma como una de las compañías más fiables del mercado." SUPER JUEGOS
KONAMI
OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY



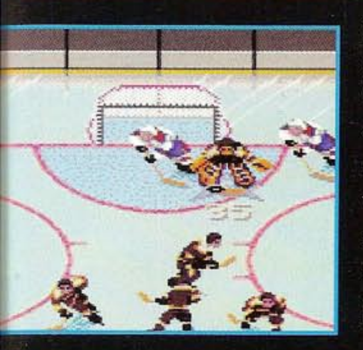
Vamos en dirección a Quebec desde la ciudad de Montreal. Los canadienses viven el hockey sobre hielo como nosotros el fútbol. Allí es el pasatiempo favorito de todos los chicos. No hace falta decir que el clima y los grandes lagos contribuyen a ello. Los equipos más grandes han construído estadios gigantescos que pueden acoger a miles de personas. Y es en uno de ellos en el que te encuentras con tu equipo al completo.

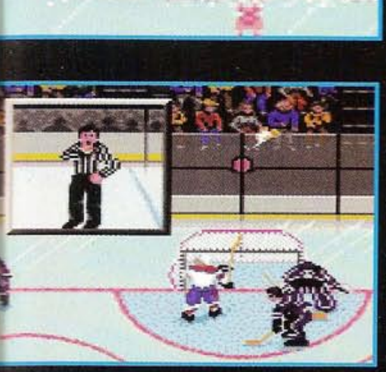
Una bella pista de patinaje

¡Oh, nunca había visto uno tan grande y tan bonito! Irresistiblemente, te pones el uniforme y sus complementos y pisas un hielo impecable, dulce y rápido sobre el que el disco nunca deja de deslizarse. Para este partido utilizarás un stick muy especial, tallado en una madera que uno sólo encuentra en lo más profundo de la selva amazónica. Es único y te permite un absoluto control del disco, así como una precisión impresionante en el tiro.

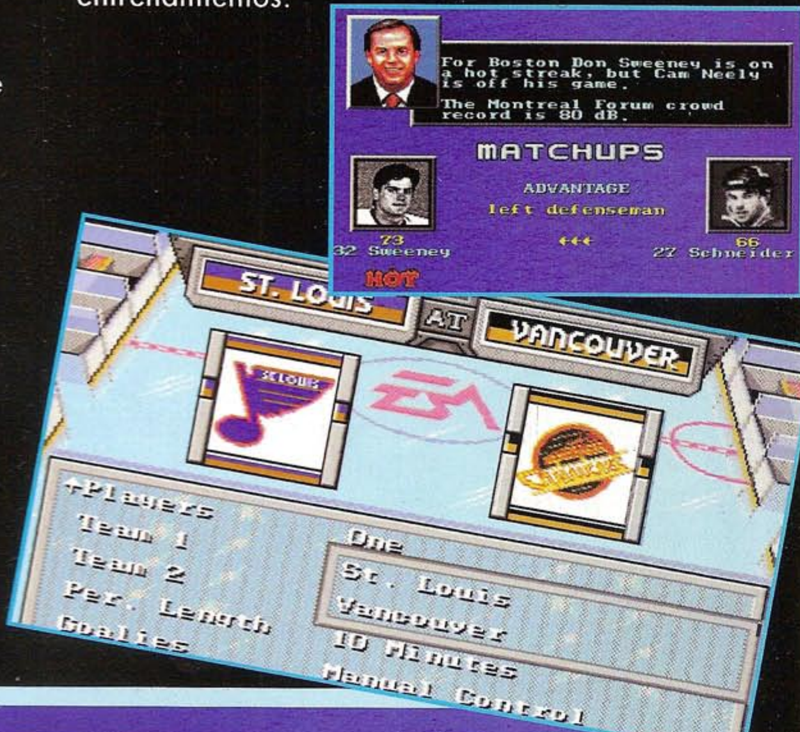
Jugadas como en la tele

Esperando el inicio de los encuentros, te entrenas contra otro equipo de seis jugadores. Te colocas en el círculo de saque de cara a tu adversario y, en el momento en el que el árbitro deja caer el disco, lo atrapas hábilmente para enviarlo hacia tu defensa. Va a comenzar una especie de baile. Los jugadores

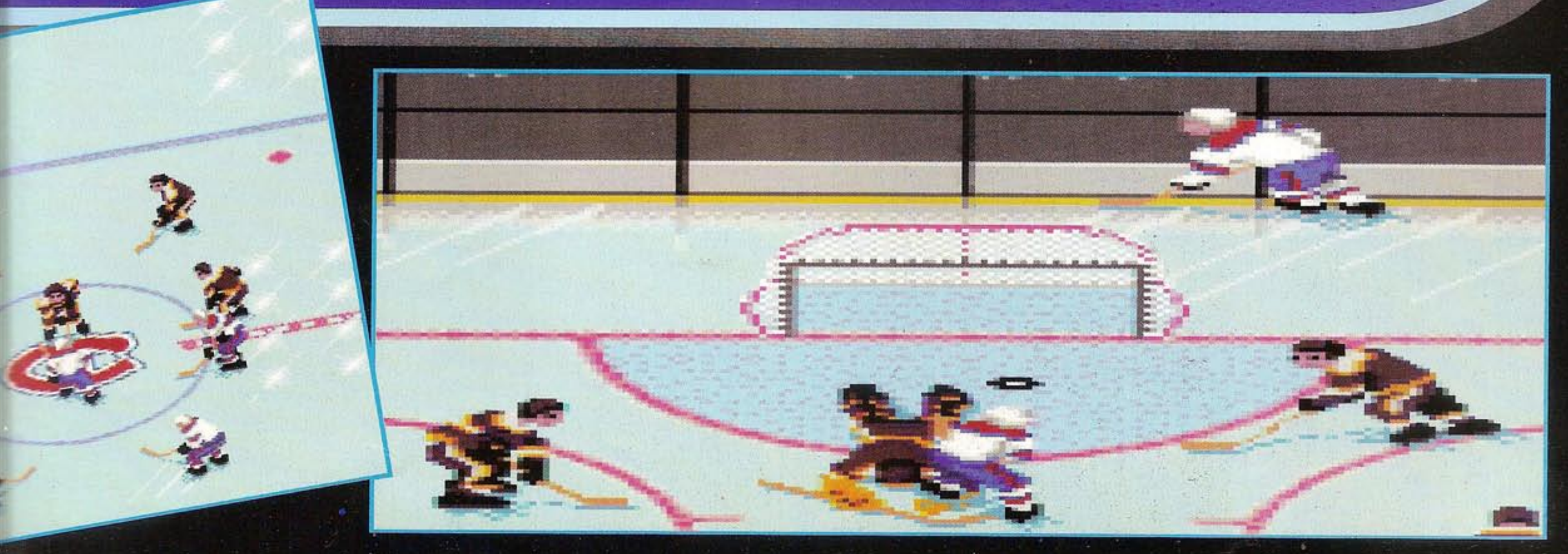




giran en todos los sentidos dibujando círculos u otras figuras, se cruzan a toda velocidad, se siguen, patinan sobre la espalda o sobre el vientre,... Visto desde la grada es simplemente magnífico, pero lo más impresionante son los tiros a puerta y el choque del stick contra el disco, que hace que a veces éste choque contra los muros de vidrio irrompible que rodean la pista. El portero tiene que hacer acrobacias para proteger su portería y, por suerte, se encuentra bien protegido. Los contactos son rudos e incluso llegan a ser sancionados. En este caso, iremos varios minutos a la "prisión". El árbitro es autoritario y no se le escapa ninguna falta. No duda en interrumpir el juego para imponer un saque neutral. Sabes que el torneo será difícil, porque en él están los mejores equipos, pero estás confiado. Los apasionados de los deportes estarán encantados de poseer este cartucho para completar su colección y pasar tardes de lo más movido con sus amigos. Comienza desde ahora con los entrenamientos.



PA HOCKEY' 94





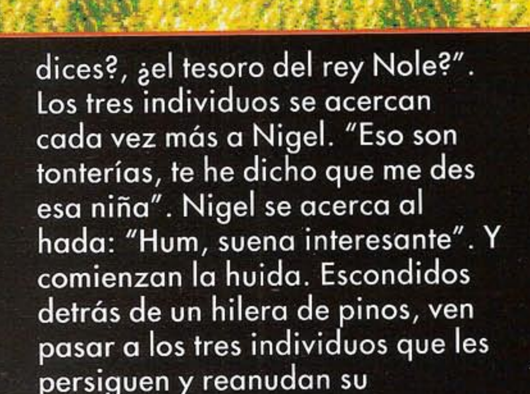


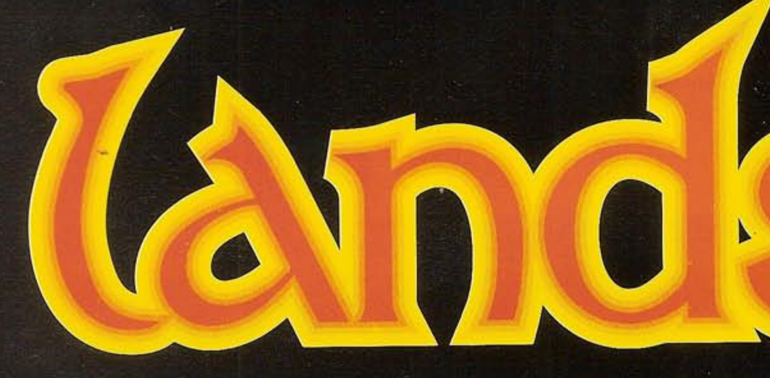
EDITOR SEGA

¿Qué te gustaría ser de mayor? Arquitecto, médico, secretaria, contable, comerciante,..., ¿o buscador de tesoros? Nigel ha decidido vivir verdaderas aventuras y recorrer las planicies y los bosques de lejanos países en busca de asombrosos tesoros. Su último contrato le ha llevado a cruzar los mares y subir a las montañas, explorar ruinas ancestrales buscando una estatua. Una vez de vuelta a casa, con el botín en el bolsillo, pretende cambiarlo por su recompensa... Y aquí es donde comienza toda su aventura.

¡Un tesoro! ¿dónde?

Decididamente eres un gran buscador de tesoros. Con esta suma no tendrás que volver a trabajar; te envidio. Mientras piensas en tu fortuna, una extraña y pequeña hada se aproxima : "Ayúdame, por favor". "¿Quién eres?". En ese momento, otros tres individuos se acercan a Nigel..."¡Eh tú coge a esa niñita!" "¿Niñita yo?" -contesta enfurecida el hada- "Saben que he visto el tesoro del rey Nole y harán cualquier cosa para obligarme a hablar. Después, probablemente, me matarán. Por eso necesito que me ayudes, por favor". "¿Cómo dices?, ¿el tesoro del rey Nole?". Los tres individuos se acercan cada vez más a Nigel. "Eso son tonterías, te he dicho que me des esa niña". Nigel se acerca al hada: "Hum, suena interesante". Y comienzan la huida. Escondidos detrás de un hilera de pinos, ven pasar a los tres individuos que les persiguen y reanudan su





conversación. "A ver niñita, ¿es verdad que has visto el legendario tesoro?". "Si, es verdad, pero no me llames niñita. Me llamo Vendredi(Viernes en francés)". "De acuerdo, tu me puedes llamar Nigel. Ahora, cuéntame lo que sabes". "A decir verdad, no le he visto realmente...". "No me tomes por estúpido. ¿Por qué te persiguen si no lo has visto?" "Quiero decir que no le he visto hasta ahora, pero sé que no está lejos de aquí. Mi sexto sentido nos conducirá hasta él. Además, ¿no pensarás que te voy a guiar como un perrito?". Una vez resueltos todos los problemas, parten en busca del tesoro a lomos de una enorme águila. Es en ese momento







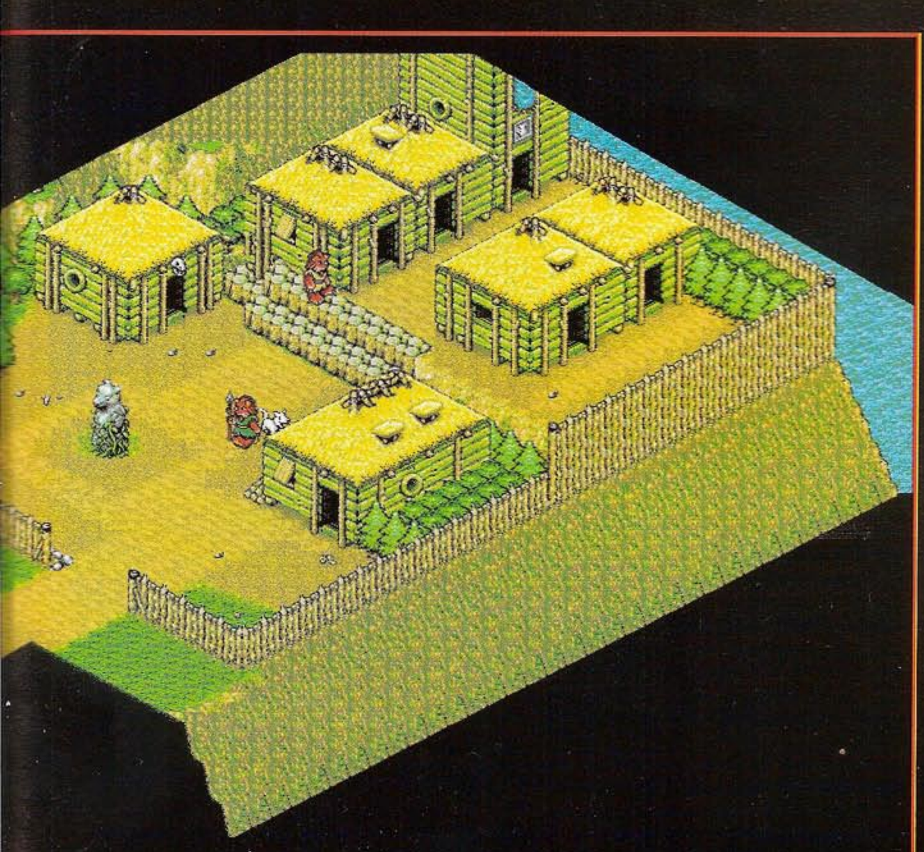
cuando a Nigel le asalta un mal presentimiento.

La isla del tesoro

Una vez más oímos a nuestros amigos: "Bueno Vendredi, espero que me estés diciendo toda la verdad. He pagado 2.000 piezas de oro por volar en este gran pájaro". "Nigel, el barco que lleva hasta esa isla no pasa nada más que una vez y has dicho que querías ir a ese lugar a toda velocidad sin importar lo que te cueste. Además el tesoro vale mucho más que esas 2.000 piezas de oro". "Eso espero". Todo está en calma, cuando, de repente, Nigel ve unos cofres abandonados sin nadie a su alrededor. Al acercarse siente que alguien acecha. Se trata de una enorme roca y Nigel, sorpren-dido, se lanza al agua. Afortunadamente, tiene tiempo de coger una balsa que le llevará siguiendo la corriente, aunque no por mucho tiempo...

STALKER







Una adorable ciudad

Después de un salto





Landstalker



vertiginoso, aparece en una agradable ciudad situada al borde de un acantilado y habitada por los massan; unas pequeñas bestias peludas de lo más pacífico. Alrededor de una iglesia, un albergue y un comercio, viven la familia del jefe y otras tres más. Nigel puede realizar las compras que quiera y, sobre todo, aprender más sobre la isla. Pero, aunque esta gente es de lo más hospitalaria, tiene que seguir con su búsqueda. Un poco más adelante descubrirá un puente semiderruido que le lleva a la ciudad de Gumi y en dirección a las cataratas. Nuestro amigo deberá blandir su espada para salvar su vida; amenazado por unos champiñones gigantes, por guardias feroces y por bolas viscosas, su búsqueda resultará francamente movida. Cansado de tanto andar, decidirá detenerse en un albergue para recuperar sus fuerzas. Los combates, las caminatas, los pasadizos secretos, los enemigos,..., todo está dispuesto para la diversión y el entretenimiento.



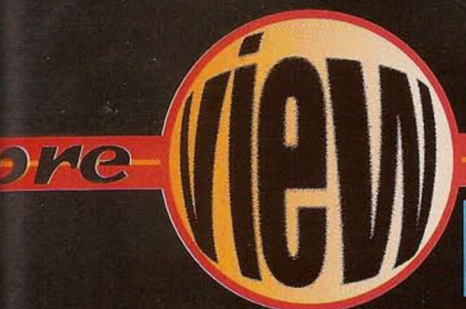
Una representación en 3D isométrica

Dentro de los juegos de rol/aventura/acción, Landstalker se presenta como uno de los más grandes. Los mapas son enormes y su universo no tiene límites. Cuanto más avanzamos en este juego, más nos vemos inmersos en la increíble complejidad de los escenarios y en las novedosas ideas que se suceden a gran ritmo. Con una representación gráfica inédita en un juego de este tipo para Mega Drive, no hay nada más que preguntar para comprar este cartucho. Es apasionante. Y eso que sólo hemos podido ver una parte ¡imagínate el resto!






SOMOS INVENCIBLES! CON
GAME GENIE
Empezarás en el nivel que desees.
Saltarás más alto
Poseerás mágias interminables
Serás el más veloz
Tendrás vidas infinitas
Pegarás mas fuerte
Podrás cambiar las reglas
Elegirás tu escudo protector
Podrás trasladarte de mundo o de fase
Obtendrás munición extra
Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más...
El NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS
GAME GENIE
GAME GENIE
GAME GENIE
16-BIT
éste es el Game Genie
éste es el Game Genie en tu video-juego
y éste es tu Game Genie instalado en tu Mega Drive
Famosa
Sega Mega Drive, es una marca registrada por SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por









JAMES POND II
codename robocod

Una vez más el mundo de los juguetes se encuentra atestado de codicias y celos. Un ser vil y maloliente ha vuelto completamente histéricos a decenas de miles de cariñosos peluches y de muñecas Barbie con el único objetivo de hacer caer el mundo de los niños en la esclavitud y la desolación. Una fábrica de juguetes en alguna parte al norte del planeta se encuentra en la total anarquía. Sólo un héroe del temple de Robocod, el pez más 007 de la galaxia, puede intervenir en un caso como este.

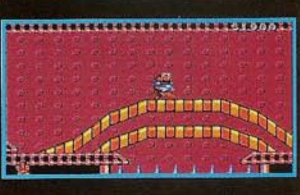
¡Increíbles animaciones!

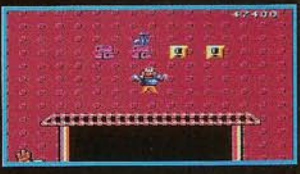
Con la ayuda de su golpe extensible, James se podrá agarrar a plataformas inaccesibles a cualquier otro mortal. Cada juguete "contaminado" recibirá un buen golpe de su cola sobre la esquina de su cuerpo con el fin de que su cerebro vuelva a su sitio. En este área de grandes peligros, también hará falta recoger bastantes bonus que renovarán los colores de este pequeño y pobre animal que es James Pond. No dudéis en revitalizarle cuando sea necesario. En todo caso, las animaciones son tan impresionantes para un juego de Master System que casi no os daréis cuenta del paso del tiempo: ¡el placer de jugar será vuestra única motivación! De todas formas, con las pocas que salen en este momento para Master System, os conviene, amigos lectores y poseedores de esta consola, seguir el lanzamiento de esta joya que amenaza con hacer mucho ruido.



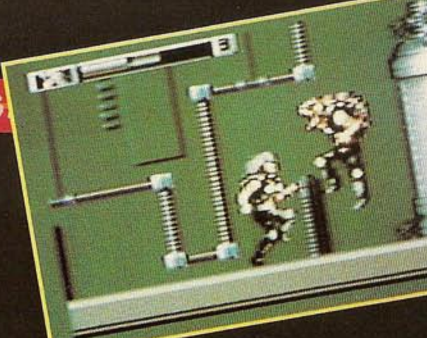












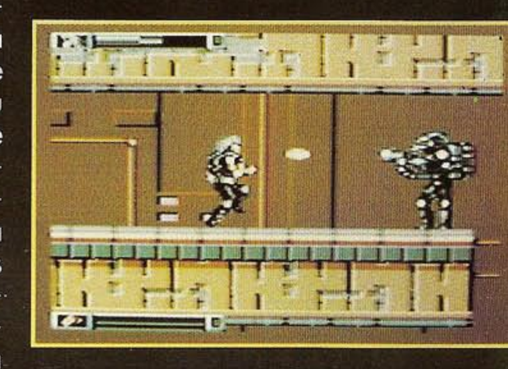


Wolfchild

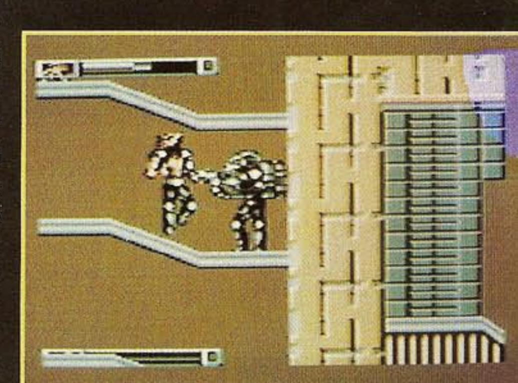
Saul Morrow es un hombre como todos los demás, salvo que tiene un padre que juega al aprendiz de brujo en su laboratorio, en el que trabaja durante dieciocho horas diarias. Un día, la curiosidad le llevó a investigar lo que tramaba su padre. Pero como todos sabéis, la curiosidad mató al gato, lo que en este caso quiere decir que Saul entró inadvertidamente en un acelerador de partículas. Resultado: nuestro curioso se transformó inmediatamente en licántropo, o dicho con otras palabras, en hombre-lobo. Unicamente su padre podrá salvarlo... Pero éste acaba de ser ascendido por el doctor Draxx, un villano cuyo objetivo es (¡cómo no!) dominar el mundo, y tú no tendrás más remedio que utilizar tus propias fuerzas y los poderes que acabas de adquirir para encontrar una solución a tu problema.

5 NIVELES AGOTADORES

¡No es poca cosa atravesar cinco mundos! Afortunadamente, cada vez que recojas un icono representando un corazón, descubrirás la fuerza increíble que se encuentra en tu interior y que te permitirá convertirte en un hombre-lobo. Y esta vez no tendrás que usar tus pequeños puños para derrotar a cada uno de tus adversarios, sino que podrás emplear los numerosos disparos que salen de un brazo que ahora es superpoderoso. Esta versión de Game Gear tiene una fabulosa presentación con unos gráficos muy expresivos, pero lo más destacado lo encontrarás en su muy fluida animación. En los próximos números hablaremos más extensamente de este cartucho.







* MEGA



Estás a bordo de la nave de combate más moderna que hayas pilotado jamás, el helicóptero Comanche. Una vez más tu país, Estados Unidos, está en peligro y sólo tú puedes acabar con la amenaza de unos terroristas capitaneados por Madman,. Para ello, el Gobierno no ha escatimado medios: tienes a tu disposición almacenes de combustible, munición y piezas para tu helicóptero, de forma que puedas cumplir las nueve misiones encomendadas. Al mismo tiempo, te reservan una sorpresa: poder pilotar otros vehículos -un overcraft (anfibio-terrestre), una increíble moto, y un stealth-fighter-. Aquí tienes la primera parte de un dossier que te ayudará a aprovechar mejor este estupendo cartucho.

JUNGLE

The Sequelle


DRIVE *
IMPRESSIVE
E STRIKE
f Desert Strike
CODE
ACTION REPLAY :
Vidas infinitas
FF10CF0003

NIVEL 1
WASHINGTON DC

Emplazamiento de las provisiones de fuel.

Emplazamiento de las provisiones de armas

Emplazamiento para reponer vuestro blindaje

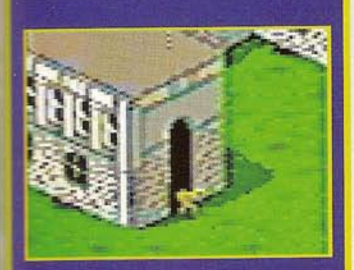
Emplazamiento para reponer vidas

Misión 2

Localiza y destruye el cuartel general de los terroristas. Ten en cuenta que han ocupado algunos edificios gubernamentales y que debes capturar a sus líderes para obtener algo de información.



Misión 6

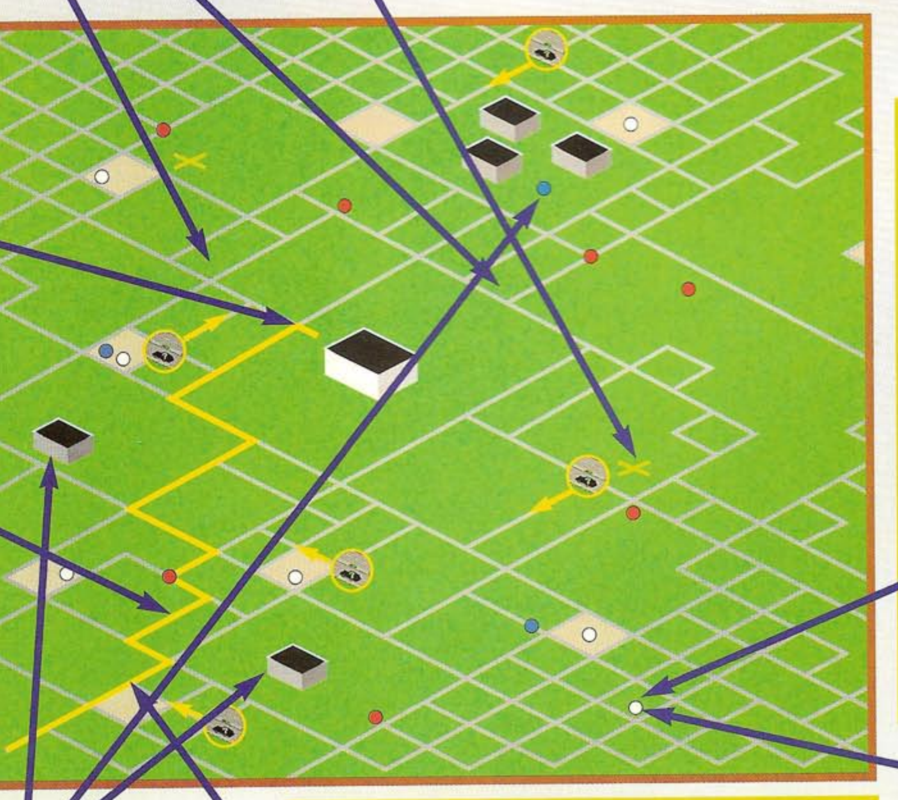


Atrapa al francotirador y averigua qué planes tiene Madman. Intentará atacar desde un edificio oficial, así que haz expotar el edificio pero captura vivo al malvado.

En esta zona de aterrizaje podras depositar las personas que transportas en el helicoptero y recuperar energías.

Misión 3

Debes encontrar y neutralizar los cinco vehículos-bomba que han sido colocados frente a cinco embajadas. Pero mucho cuidado con destruir coches inofensivos.



En la quinta misión tienes que escoltar al Presidente por el camino marcado. Procura que la limusina no salga de la pantalla o se detendrá y tendrás de dar media vuelta.

Misión 4

Hay que salvar a Akbar, nuestro informador secreto. Es posible que esté preso en un sótano y sólo él nos puede decir cuándo y dónde será atacado el Presidente...



Tendrás que usar un montón de misiles para destruir este edificio y recoger el combustible que se encuentra en sus sótanos.

Misión 1



Tienes que proteger los monumentos de Washington de los ataques terroristas: la Biblioteca del Congreso, el monumento de Jefferson... todos son parte del patrimonio histórico del país.

Misión 5

Debes evitar que el convoi presidencial pueda sufrir ningún contratiempo (por no decir ataque). Protégele hasta que llegue a la Casa blanca.



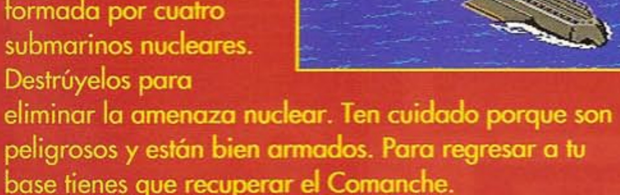
NIVEL 2
EL ATAQUE SUBMARINO

CÓDIGO DE ACCESO: RNCZJFYBLM4

Misión 1

Salva a los dos submarinistas y llévales al helicóptero de los guardacostas. Han conseguido para el overcraft y tienen el código para recorrer la zona de alerta

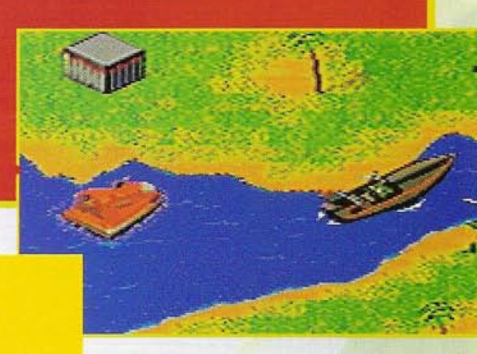
Misión 5



La flota de los traficantes está formada por cuatro submarinos nucleares. Destrúyelos para eliminar la amenaza nuclear. Ten cuidado porque son peligrosos y están bien armados. Para regresar a tu base tienes que recuperar el Comanche.

Misión 3

Detén a los fuera aborda que se dedican a traficar con droga antes de que lleguen a los camiones que hay al lado del río. Coge las ocho cajas de plutonio y ten mucho cuidado con ellas...



Debajo de estos refugios antimisiles puedes encontrar munición, combustible y blindajes. Así que no dudes en disparar una buena ráfaga de misiles para recoger los preciados items. Pero, ten mucho cuidado porque cuando los refugios explotan la onda expansiva te puede alcanzar.

Recorre todos los islotes porque puedes encontrar un montón de items.

Misión 2

Destuye todas la fuerzas enemigas que protegen al overcraft. Cuando te hayas hecho con la isla aterriza con tu Comanche y coge el overcraft.



En este nivel encontrarás tres vidas extra. Están dispersas, entre otros lugares, en los refugios antimisiles.

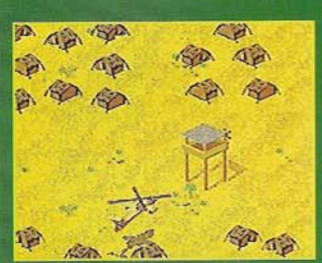
Misión 4

Salva al piloto del F15 que ha sido abatido en mitad del mar. El conoce la situación de los submarinos nucleares de los traficantes de droga. Date prisa porque el avión se puede hundir en cualquier momento.



NIVEL 3
EL CAMPO DE ENTRENAMIENTO

CÓDIGO DE ACCESO: 9VSD9NSHJKT



Misión 1

Destruye todos los campos de entrenamiento de los terroristas y elimina a todas las tropas enemigas que encuentres. Las torretas pueden esconder munición, combustible y blindajes para tu vehículo.

Misión 2

Asegúrate de que la zona de aterrizaje enemiga está libre. Recoge allí a un boina verde y llévale a un lugar seguro.





Misión 3

Haz lo mismo con las tres filas de radares que protegen los depósitos y los cuarteles. Estos radares son móviles y por tanto muy difíciles de detectar por tu radar.

En la segunda misión tienes que aterrizar muy cerca de estas dos torretas.

Misión 6

Dispara a los tres radares que protegen el cuartel general y el centro de mando enemigo. Esto te permitirá llegar a esto lugares sin ser detectado.



En el campamento que se encuentra en esta zona encontrarás una escalerilla muy práctica, pero no te fíes porque están muy bien defendida.

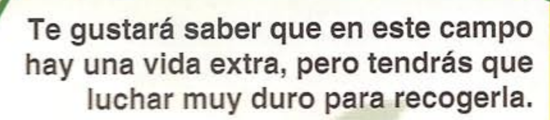
Misión 7



Elimina el cuartel general de entrenamiento que da las órdenes a las fuerzas enemigas. Captura a sus tres comandantes y tendrás sus códigos de radio.

Misión 4

Salva al experto en comunicaciones que está prisionero y llévale a los postes telefónicos, así interceptará las comunicaciones de los traficantes.



Te gustará saber que en este campo hay una vida extra, pero tendrás que luchar muy duro para recogerla.



Misión 8

Encuentra el reactor nuclear del centro de mando enemigo. Vigila a las tropas terrestres que hay en su interior y ten cuidado con el reactor porque debes recogerlo intacto.

Misión 5

Destruyen los tanque Sheridan antes de que puedan ser operativos, su potencia de fuego es uno de los escollos para hacerse con el control de la región.



NIVEL 4
ATANQUE NOCTURNO

CÓDIGO DE ACCESO: XT6FYKRVLML

Misión 3

Los traficantes tienen helicópteros Apache escondidos en la selva. Destrúyelos antes de que te derriben a tí.



Cuando liberes a los prisiones que estaban en las jaulas de bambú dispara una ráfaga de Hellfire, eso te permitirá destruir todos los vehículos enemigos que vienen por ti, al tiempo que iluminarás durante unos segundo el cielo.

Misión 4

Tus enemigos han secuestrado a tres científicos nucleares alemanes. Destruye su celda de bambú y llévalos a la zona de aterrizaje.

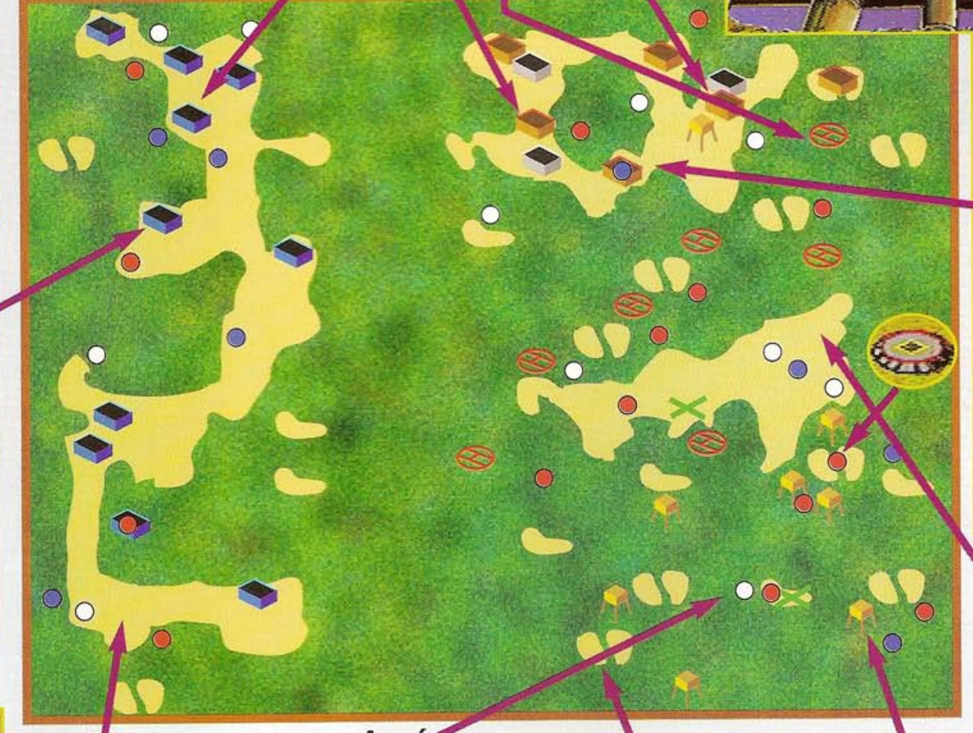


Deveras salvar lo que se encuentra en esta celda. Sera indispensable para la sexta misión

Misión 6

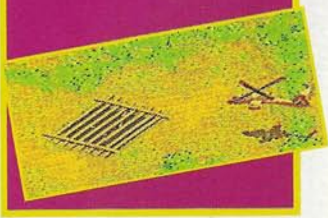


Los traficantes de droga han cogido once barcos para recoger a sus aviones de combate. Destruye todos los aviones antes de que sean operativos.



Misión 5

Aquí tienes a tropas americanas que están encerradas en fosas. No lo dudes un momento y libéralos.



En este punto puedes recoger una nueva escala para el helicóptero mejor que la tuya. Vigila los alrededores porque está muy bien defendida.

Aquí encontrarás una base llena de misiles y otros objetos, pero para conseguir llegar a ella tienes que volar de noche.

Misión 2

Un boina verde te espera para ayudarte a protejer la zona de aterrizaje. Le descubrirás por las bengalas que lanza, recógelo y llévalo a la zona de aterrizaje que hay en la ciudad (asegúrate de que ese sitio está despejado de enemigos).



Misión 1



Destruyen los ocho miradores enemigos que hay cerca de tu posición y que defienden a los helicópteros de los traficantes. Paara ver en la oscuridad puedes aprovechar el resplando de tus disparos.

Misión 7

Recoge a los especiales en armas que hay en los cuarteles enemigos. Ellos saben donde están los aprovisionamientos de esta zona.

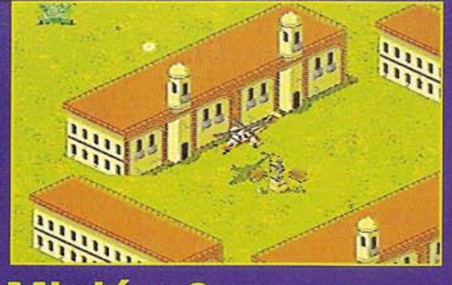




NIVEL 5

LA CIUDAD DE PULOSO

CÓDIGO DE ACCESO: 9VSD9NSHJKT



Misión 8

Deja aquí a tu copiloto para que él pueda preparar la voladura del edificio. Asegúrate de despejar la zona de enemigos, para que él pueda escapar sin problemas.

Misión 3

Los traficantes han puesto en marcha una red de falsificación de billetes en los bajos fondos de la ciudad. Destruye todas sus imprentas de billetes falsos.



Misión 5

Haz volar por los aires los dos grandes laboratorios del centro de la ciudad. Así recuperarás los cinco coches blindados.

Haz lo mismo para obtener recargas para tu Comanche, las encontrarás dentro de muchos edificios.

Obtendrás un buen montón de bonus destruyendo determinados edificios y construcciones.

Misión 7

Necesitarás explosivo plástico para volar el centro de mando. Haz explotar la armería y coge todo lo que necesites.

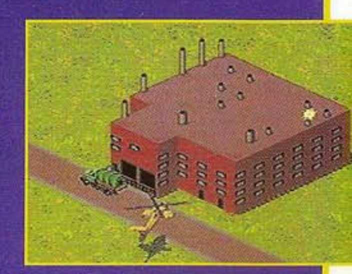


Misión 4

Destroza todos los postes del tendido eléctrico. Esto paralizará completamente los laboratorios...

Misión 2

Busca y destruye las fábricas de droga de los traficantes. Rescata a los científicos pacifistas que hay en el interior.





Misión 6



Ponte a los mando de una moto que está en la comisaría al norte de tu zona de aterrizaje. De esta manera podrás frenar a cuatro vehículos blindados y recuperar los detonadores.





En este edificio hay una vida extra. Dispara el edificio para consguirla, pero ten cuidado porque si te pasas puedes destuir ambas cosas.

Misión 1

Algunos civiles que estaban en las misiones religiosas han sido capturados y usados como rehenes. Libérales y condúcelos a un lugar seguro, un buen sitio es al lado de los camiones de la U.H.



Intenta liberar a todos los prisioneros que puedas, pero tu helicóptero sólo puede llevar a seis de ellos. Tendras que hacer varios viajes sin dejar de vigilar el combustible.

CONTINUARÁ EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

CONECTA CON LOS VIDEO-JUEGOS A TU COMODIDAD ECONOMICA

TODA UNA COMBINACION DE OPCIONES

***Adquirir juegos nuevos *Vender tus juegos *Comprar juegos usados *Cambiar tus juegos por otros usados abonando la diferencia *Adquirir juegos nuevos con la venta de tus juegos usados.**

RENT-A-GAME

C/ Dr. Esquerdo, 105 - 28007 MADRID - Tel. (91) 669 74 10

CAMBIAR - VENDER - COMPRAR

MEGADRIVE

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ALEX KID IN ENCHANTED CASTLE	5490	1645	2800
ALISIA DRAGON	6400	1920	3265
ALTERED BEAST	5840	2255	3835
AMERICAN GLADIATORS	7956	2385	4060
ANOTHER WORLD	7956	2385	4060
ARCH RIVALS	5850	1750	2985
ARIEL LITTLE MERMAID	6400	1920	3265
ARROW FLASH	5850	1750	2985
ATOMIC ROBO KID	7956	2385	4060
BATMAN RETURNS	6400	1920	3265
BATMAN REVENGE JOCKER	7290	2185	....
BATTLE SQUADRON	7325	2195	3735
BONANZA BROTHERS	5945	1785	3035
BULLS VS. BLAZERS	7956	2385	4060
CAPITAN AMERICA	7956	2385	4060
CARMEN SAN DIEGO	6948	2080	3545
CASTLE OF ILUSION	7513	2250	3835
CHESTER CHEETAM	8680	2600	4430
CHUCK ROCK	7956	2385	4060
COOL SPOT	7956	2385	....
CRUE BALL	6948	2085	3545
DAVID ROBINSON'S	6100	1830	3120
DE CAP ATTACK	6400	1920	3265
DESERT STRIKE	7513	2255	3835
DOUBLE DRAGON'S	7956	2385	....
DRAGON FURY	8390	2515	4280
DUNGEONS & DRAGONS	6578	1970	3355
ECO THE DULPHIN	6400	1920	3548
EL VIENTO	6190	1855	3155
ELEMENTAL MASTER	7590	2275	3870
EMPIERE OF STEEL	7817	2345	3990
EUROPEAN CLUB SOCCER	7190	2155	3665
EVANDER HOLYFIELD BOXING	6345	1900	3235
EX-MUTANTS	6400	1920	3265
F22 - INTERCEPTOR	6900	2070	3930
FATAL FURY	8390	2515	....
FERRARI GRAND PRIX CHALLEN	5485	1645	2745
FLASHBACK	8600	2580	....
FLINSTONES	7956	2385	....
FORGOTTEN WORLDS	5485	1645	2745
G-LOC	4190	1255	2145
GALAXY FORCE II	6513	1950	3325
GHOSBUSTER	5840	1755	2980
GHOULS'N GHOST	6900	2070	3930
GOLDEN AXE	5900	1800	3190
GOLDEN AXE 2	6900	2070	3930
GOLDEN AXE 3	7515	2250	....
GREAT WALDO SEARCH	6513	1950	3325
GREEN DOG	5850	1750	2985
HELL FIRE	6190	1855	3155
HERZOG ZWET	6513	1950	3325
HOME ALONE	6400	1920	3265
HUMANS	8100	2430	4135
INDIANA JONES CRUSADE	7513	2250	3835
JAMES BOND 007	7100	2130	....
JAMES POND II	6515	1950	3325
JOE MONTANA II	5900	1800	3190
JOSE MONTANA'93	6985	2095	3565
JOHN MADDEN'92	5900	1800	3190
JOHN MADDEN'93	6400	1920	3265
JORDAN VS. BIRD	6078	1820	3100
JUNGLE STRIKE	9500	2850	....
KAGEKI	6078	1820	3100
KID CHAMALEON	6190	1855	3155
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	5850	1750	2985
LEGEND OF GALAHAD	6190	1855	3155
LHX ATTACK CHOPPER	6948	2085	3545
LOTUS TURBO CHALLENGER	6400	1920	3265
M-1 ABRAMS BATTLE TANK	6513	1955	3325
MARBLE MADNES	7170	2120	3610
MEGAGAMES I (3 EN 1)	....	3090	4890
MERCS	5485	1645	2795
MOONWALKER	5900	1200	2990
MS PAC MAN	7513	2250	3835
MUHAMMAD ALI BOXING	7956	2385	....
MUTANT LEAGUE SOCCER	7956	2385	4060
MYSTIC DEFENDER	6400	1920	3265
NHLPA HOCKEY'93	6948	2080	3545
OUT OF THIS WORLD	7956	2385	4060
OUT RUN	4190	1255	2145
P.G.A. GOLF 2	6948	2085	3545
PHANTASY STAR III	7956	2385	4060
PHELIOS	7290	2185	3715
POWER MONGER	7513	2255	3835
PREDATOR II	6400	1920	3265
QUACKSHOT	7515	2250	3835
RAIDEN TRAD	7956	2385	4055
RASTAN SAGA II	5900	1800	3190
RBI BASEBALL 3	7513	2250	3835
RBI BASEBALL 4	7513	2250	3835
REVENGE OF SHINOBI	4190	1255	2145
RINGS OF POWER	6890	2065	3515
RISKY WOODS	6400	1920	3265
ROAD RASH 2	6400	1920	3548
ROLLING THUNDER 2	7955	2385	4060
ROLO TO THE RESCUE	6513	1955	3325
SHADOW OF THE BEAST	7190	2155	3665
SHADOW OF THE BEAST 2	6400	1920	3265
SHINING IN THE DARKNESS	6495	2085	3560
SIDE POCKET	6190	1855	3155
SONIC 2	6590	1075	3695
'SONIC THE HEDOGHOG	6513	935	1980
SPACE HARRIER II	4190	1255	2145
SPIDERMAN	5900	1800	3190
SPLATTER HOUSE	6186	1855	3155
STEEI TALONS	6400	1920	3265
STREET OF RAGE	5990	1790	3090
STREET OF RAGE 2	6400	1920	3265
STRIDER	7956	2385	4060
SUPER HANG ON	4190	1255	2145
SUPER SMASH T.V.	6190	1855	315
SUPER THUNDER BLADE	6513	1955	3325
SUPERMAN	7900	2370	....
TALESPIN	6400	1920	3265
TASK FORCE HARRIER	6513	1955	3325
TAZMANIA	6186	1855	3155
TEAM USA BASKETBALL	7513	2250	3835
TERMINATOR	6700	2010	3420
TERMINATOR 2	7590	2275	3870
THE AQUATIC GAMES	7956	2385	4060
THE SIMPSONS VS. MUTANTS	5850	1750	2985
THUNDER FORCE III	6590	1975	3750
THUNDER FORCE IV	6900	2070	3930
TINY TOONS	6400	1920	....
TONY LARUSSA BASEBALL	7956	2385	4060
TURBO OUT RUN	5850	1750	2985
TWINKLE TALE	5450	1635	2800
UNIVERSAL SOLDIER	6513	1950	3325
VALIS III	7290	2185	3715
WHERE IN TIME CARMEN S.D.	7956	2385	4055
WHIP RUSH	6890	2065	3515
WONDER BOY 3	6400	1920	3265
WORLD CHAMP SOCCER	7690	2305	3925
WORLD CUP SOCCER	7190	2155	3665
WORLD OF ILUSION	7513	2250	3835
WORLD TROPHY SOCCER	8100	2430	4135
WWF WRESTLEMANIA	6400	1920	3265

GAME GEAR

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ALIENS 3	4490	1345	2290
AX BATTLER	3900	1170	1989
BART SIMPSON VS. MUTANTS	4595	1375	2345
BATTER UP	3900	1170	1989
CHAKAN	4490	1345	2290
CHESSMASTER	3900	1170	1989
CHUCK ROCK	4490	1345	2290
CLUTCH HITTER	4490	1345	2290
CRYSTAL WARRIORS	3900	1170	1989
DEVILISH	4190	1255	2140
DONALD DUCK	4595	1375	2345
DRAGON CRYSTAL	3900	1170	1989
EVANDER HOLYFIELD BOX.	4690	1405	2395
FANTASY ZONE	3900	1170	1989
FOREMAN,S KO BOXING	4595	1375	2345
G-LOCK	4390	1315	2240
HALLEY WARS	3900	1170	1989
HUMANS	4595	1375	2345
INDIANA JONES	4490	1345	2290
JUNCTION	3900	1170	1989
KRUSTY'S FUN HOUSE	4595	1375	2345
LA SIRENITA	4490	1345	2290
LAND OF ILUSION	4595	1375	2345
LEMMINGS	4490	1345	2290
NINJA GAIDEN	3900	1170	1989
OLYMPIC GOLD	4490	1345	2290
OUT RUN	4490	1345	2290
OUT RUN EUROPA	4590	1375	2340
PENGO	3900	1170	1989
POPILS	3900	1170	1989
PREDATOR 2	4690	1405	2395
PRINCE OF PERSIA	4490	1345	2290
PSYCHIC WORLD	3900	1170	1989
PUT AND PUTTER	3900	1170	1989
RC GRAND PRINX	4595	1375	2345
SHINOBI 2	4490	1345	2290
SLIDER	4190	1255	2140
SONIC	4190	1255	2140
SONIC 2	4595	1375	2345
SPACE HARRIER	3390	1015	1730
SPIDERMAN	3900	1170	1989
STREET OF RAGE	4490	1345	2290
SUPER KICK OFF	4690	1405	2390
SUPER MONACO G.P.	4490	1345	2290
SUPER OFF ROAD	4490	1345	2290
SUPER SMASH T.V.	3900	1170	1989
TALESPIN	4690	1400	2390
TAZMANIA	4490	1345	2290
THE TERMINATOR	4490	1345	2290
WONDERBOY	3900	1170	1989
WONDERBOY 2	4490	1345	2290
WOODY POP	3900	1170	1989
WORLD CLASS GOLF	3900	1170	1989

MASTER SYSTEM

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ACTION FIGHTER	2760	900	1800
AERIAL ASSAULT	....	950	1800
AFTER BURNER	2990	900	1810
AIR RESCUE	3570	980	1890
ALIEN 3	3800	1100	2850
ASSAULT CITY	2750	955	1890
ASTERIX	4375	1645	3125
BANK PANIC	2590	945	1890
BATTLE OUT RUN	2695	985	1975
BONANZA BROS	3520	990	2010
CALIFORNIA GAMES	3490	1120	2390
CASTLE OF ILUSION	4375	1645	3125
CHAMPION OF EUROPE	3680	1010	2190
CHASE H.Q.	....	920	1860
CHUCK ROCK	3980	1380	2475
CYBER SHINOBI	2790	990	1995
CYBOR HUNTER	....	900	1800
DANAN JUNGLE FIGHTER	....	1445	2745
DICK TRACY	3370	990	1900
DONALD DUCK	4375	1645	3125
DYNAMITE DUKE	....	1100	2475
E-SWAT	2850	900	1800
FLINTSTONES	3670	1120	2230
FORGOTTEN WORLD	2790	975	1900
GAIND GROUND	....	975	1900
GALAXY FORCE	....	900	1800
GAUNLET	3700	1120	2450
GHOSBUSTER	....	980	1970
GOLDEN AXE	3390	1120	2150
IMPOSSIBLE MISSION	3740	1190	2380
INDIANA JONES	3800	1100	2745
KLAX	3570	990	1950
LASER GHOST	3280	1030	2120
MASTER OF DARKNESS	3710	1500	2390
MERCS	....	1100	2470
MOONWALKER	....	1120	2670
NINJA	2690	890	1780
NINJA GAIDEN	3590	1060	2120
OLYMPIC GOLD	3720	1070	2230
OPERATION WOLF	3190	945	1990
OUT RUN	2850	900	1800
PAC MANIA	....	930	1860
PARLOUR GAMES	....	900	1800
PREDATOR 2	3190	1120	2190
PRO WRESTLING	3240	1050	2390
PRO WRESTLING	2490	800	1600
PSYCHIC WORLD	3470	1010	2100
R.C. GRAND PRIX	....	930	1860
RAINBOW ISLAND	3690	1480	2370
RAMBO III	....	1190	2380
RENEGADE	3790	1480	2480
RESCUE MISSION	2760	990	1900
SAGAIA	....	900	1800
SCRAMBLE SPIRITS	2590	995	1985
SEGA CHESS	2480	900	1870
SHANGHAI	2760	970	1890
SHINOBI	2790	960	1915
SHOOTING GALLERY	2690	980	1970
SIMPSONS	3580	995	1950
SONIC	....	1245	2365
SONIC II	....	1600	3040
SPACE GUN	3680	980	1980
SPECIAL CRIMINAL INVEST.	3680	990	1990
SPIDERMAN	3680	980	1960
STRIDER	3580	995	1990
SUPER KICK OFF	3900	1300	2595
SUPER MONACO G.P.	2695	990	1980
TENNIS ACE	2790	960	1970
TERMINATOR	3190	1120	2190
THE CYBER SHINOBI	2850	910	1830
THUNDER BLADE	2845	925	1810
TOM & JERRY	....	980	1990
WANTED	2680	990	1900
WIMBLEDON	3280	1100	2380
WONDERBOY III	....	1210	2190
WORLD CUP ITALIA'90	....	1245	2365

SUPER NINTENDO

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ACT RISER	7890	2365	....
AXELAY	8490	2545	4330
BATMAN RETURNS	9490	2845	....
BATTLE CLASH	6490	1945	3310
BLAZING SKIES	6300	1890	3190
BUBSY IN CLANS	8990	2690	....
BULLS VS BLAZERS	9490	2845	4840
CHESTER CHEETAM	9490	2845	....
COMBAT BASKETBALL	6490	1945	3310
COMBATRIDES	10490	3147	....
DINO CITTY	9490	2845	....
DOOMSDAY WARRIOR	9490	2845	....
DRAGON BALL Z	11990	3597	5100
DRAGON BALL Z2	15400	4620	8300
DRAGON'S LAIR	9490	2845	4840
EART DEFENSE FORCE	7890	2365	4025
FATAL FURY	9490	2845	....
FINAL FIGHT II	13480	4100	7790
GEORGE FOREMAN'S KO BOX.	10490	3147	5350
GOAL	9490	2845	4840
GODS	9490	2845	4840
GRADIUS III	6490	1945	3310
GUN FORCE	9490	2845	4840
HOME ALONE 2	7890	2365	4025
HUNT FOR RED OCTOBER	8990	2695	4600
JOE & MAC CAVERMAN	9490	2845	4840
JOHN MADDEN'93	8490	2545	....
KRUSTY"S SUPER FUN HOUSE	8300	2490	4235
LETHAL WEAPON	7890	2365	4025
MAGICAL QUEST MICKEY	11990	3597	....
MYSTICAL NINJA	9490	2845	4840
OUTLANDER	8490	2545	4330
PAPERBOY 2	8490	2545	4330
PIT-FIHGTER	6490	1945	3310
PRINCE OF PERSIA	9490	2845	4840
RANMA 1/2 (II)	15990	4795	8190
ROBOCOP 3	8990	2695	4600
ROCKETER	7890	2365	4025
SONIC BLAST MAN	8490	2545	4330
STAR FOX	9090	2725	....
STREET COMBAT	6490	2545	....
STREET FIHGTER 2	9490	2845	4840
STREET FIHGTER 2-TURBO	16890	5065	9625
STREET FIHGTER 3	10490	3147	5350
SUPER ADVENTURE ISLAND	8490	2545	4330
SUPER CASTELVANIA IV	8990	2695	4600
SUPER CONFLICT	9090	2725	4635
SUPER R-TYPE	6490	1945	3310
SUPER SMASH T.V.	8490	2545	4330
SUPER STAR WARS	9490	2845	....
SUPER TURTLE IV	9490	2845	4840
SUPER VALIS IV	10490	3147	5350
SUPER WRESTLMANIA	8990	2695	4600
TAZMANIA	7990	2390	4190
TERMINATOR	9490	2845	4840
TERMINATOR 2	9990	2995	5095
TINY TOON	7890	2365	4025
WAYNES WORLD	9490	2845	....
WORLD LEAGUE SOCCER	8490	2545	....
X-ZONE	6490	1945	3310

GAME BOY

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
BART SIMPSON	3440	1030	1955
BASEBALL	3225	965	1900
BATMAN 2	2615	785	1660
BATTLE TOADS	3590	1075	2130
BATTLE UNIT ZEOTH	3440	1030	1955
BILL & TED'S ADVENTURE	3590	1075	2130
BIONIC BATTLER	3225	965	1900
BOXXLE	3225	965	1900
BUBBLE BOBBLE	2925	875	1660
BUBBLE GHOST	2190	655	1245
CAESAR PALACE	2175	650	1235
CRYSTAL QUEST	2925	875	1660
DICK TRACY	2925	875	1660
DOUBLE DRAGON 2	3225	965	1900
DOUBLE DRAGON 3	3225	965	1900
DUCK TALES	3225	965	1900
FINAL FANTASY 2	3225	965	1900
FLIPULL	2190	655	1245
FOOTBALL	2725	815	1545
FORTIFIELD ZONE	3225	965	1900
GEORGE'S FOREMAN KO BOX.	3225	965	1900
GOLF	2190	655	1245
GRADIUS INTERSTELAR	3225	965	1900
HOME ALONE 2	3440	1030	1955
HUDSON HAWK	3440	1030	1955
JEEP JAMPBOREE	3225	965	1900
KLAX	2390	715	1355
KUNG-FU MASTER	2615	785	1490
KWIRK	2925	875	1665
LAZLO'S LEAP	3225	965	1900
LOOPZ	3225	965	1990
MEGAMAN 2	2765	825	1565
METROID 2	3225	965	1900
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	3440	1030	1955
MISSILE COMMAND	3225	965	1900
NAIL'N SCALE	3150	945	1780
NINJA GAIDEN	2615	785	1660
NINJA TARO	3440	1030	1955

IMPORTANTE

Si desea vender o cambiar, enviar los juegos a RENT-A-GAME. Indicando claramente sus datos, juego que envía y títulos por los que desea cambiarlos. Por favor no manden dinero ni sellos de correos.

La 1ª columna indica juegos nuevos, la 2ª el precio a cómo los compramos y la 3ª a cómo los vendemos usados.

NOMBRE ____________________

CALLE ____________________ NUM. ______ PISO ______ LETRA ______

POBLACION ____________________ C.P. ____________ PROVINCIA ____________

TELEFONO ____________________

☐ Envío los siguientes juegos usados: | CANT. | SISTEMA

☐ Quiero los siguientes juegos ☐ USADOS ☐ NUEVOS



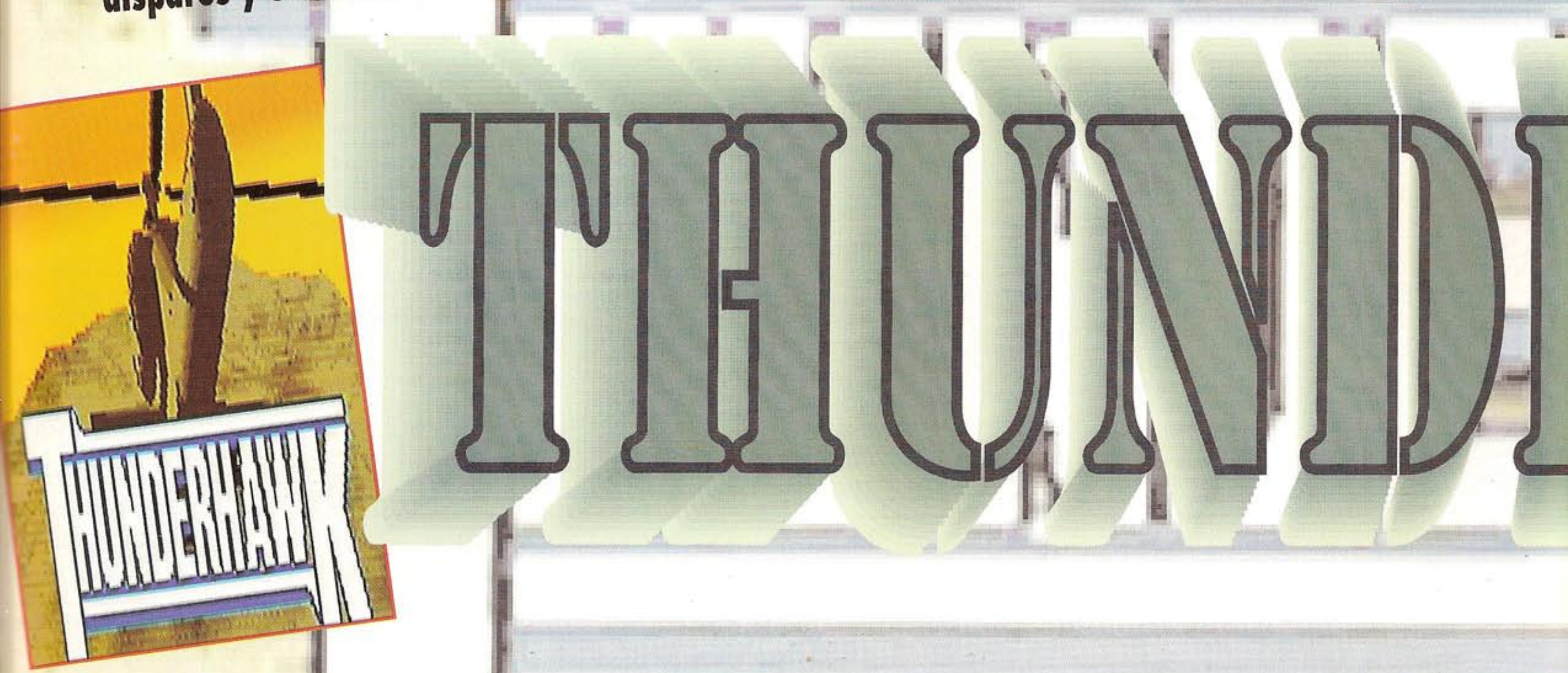


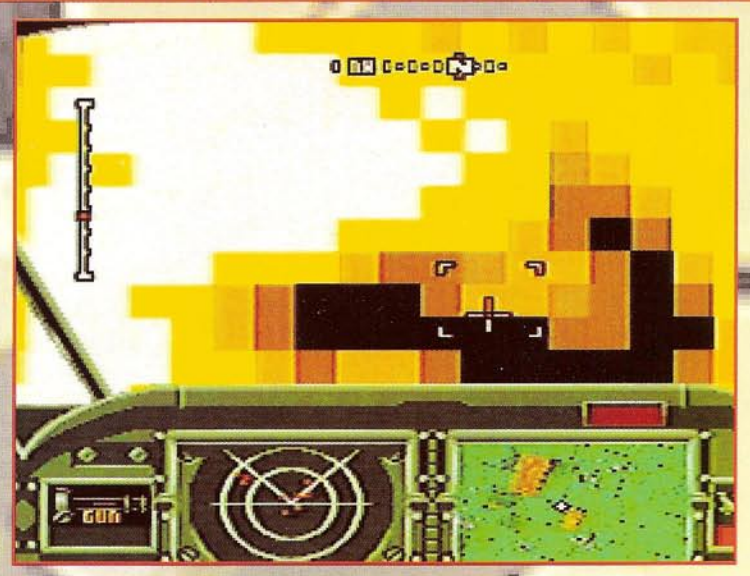
El enemigo insitirá una y otra vez en derribarte, ten cuidado porque sob muy buenos y pueden hacerlo.

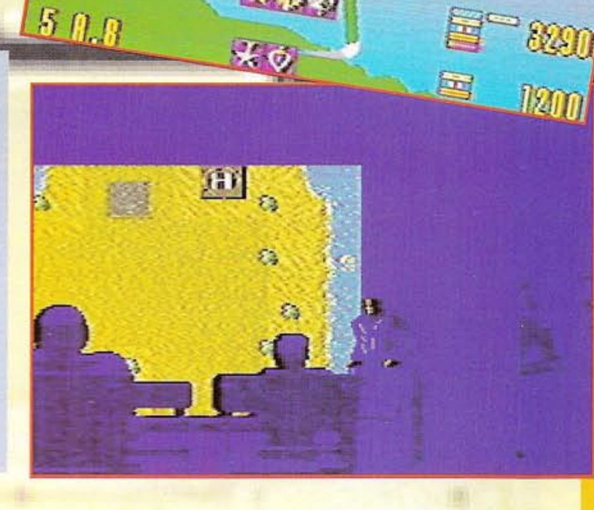
Ya es historia aquella época en la que los simuladores de vuelo se movían lentamente, sonaban a trasto viejo y te presentaban escenarios monótonos formados por figuras geométricas de colores planos. Ahora puedes pilotar un helicóptero de combate, viajar por mil lugares remotos, cumplir misiones de gran peligro tanto de día como de noche y escuchar el sonido auténtico de los motores, los disparos y el estruendo de las explosiones.

Para muchos el juego no es nuevo, ya que existían versiones para los ordenadores. Pero aquellas ediciones muy poco o nada tenían que ver con la que ahora se presenta en disco compacto.

Aprovecha bastante bien los recursos del sistema de Sega, empezando por el chip de sonido y acabando por el subsistema de gráficos. Los sonidos son excelentes y muy realistas y la música te acompaña en todas tus misiones, imponiéndote un ritmo muy rápido, a veces frenético. Por si fuera poco, constantemente eres avisado de tus movimientos mediante una voz (que se supone te llega a través de tu casco) que te indica si estás o no en el rumbo correcto, si se apro-







Después de completar las misiones tus superiores valorarán tus méritos y conforme a ellos serás condecorado.

xima un enemigo, si tienes que girar a un lado u otro... Por cierto, si tienes ocasión de escucharlo con auriculares hazlo sin perder un instante, porque vas a saber lo que es bueno. ¡Ah! La voz puedes oirla en español... ¡todo un detalle!

Un aspecto estupendo

Los gráficos son, sin lugar a dudas, mucho mejor de lo que se suele ver por ahí. La técnica de representación utilizada permite dibujar con un detallismo increíble todos los escenarios, los enemigos, amigos y demás elementos del juego, que según se acercan se convierten en algo tremendamente realista. El colorido es muy apropiado, y el hecho de ver el panel de mandos del helicóptero mientras combates te crea la ilusión de estar envuelto en una batalla auténtica, sobrevolando el mar, el desierto, la selva, los islotes enemigos, hundiendo barcos que se van literalmente a pique, destruyendo vehículos, arsenales, rampas de lanzamiento de misiles, helicópteros que te persiguen y te disparan por detrás... En ese panel de mandos puedes ver el perímetro del campo de batalla, tu situación, tu nivel, las armas que utilizas, etc.

Al buen aspecto gráfico se le unen las posibilidades de rotaciones y zooms de las que tanto alardea el Mega CD. El helicóptero se mueve en todas direcciones, rota sobre sí mismo a gran velocidad, avanza hacia los objetivos... tendrás que mantener tu estabilidad sin dejar de disparar a los enemigos (por suerte, cuando están a tiro y has fijado bien el disparo recibirás

RHAWK



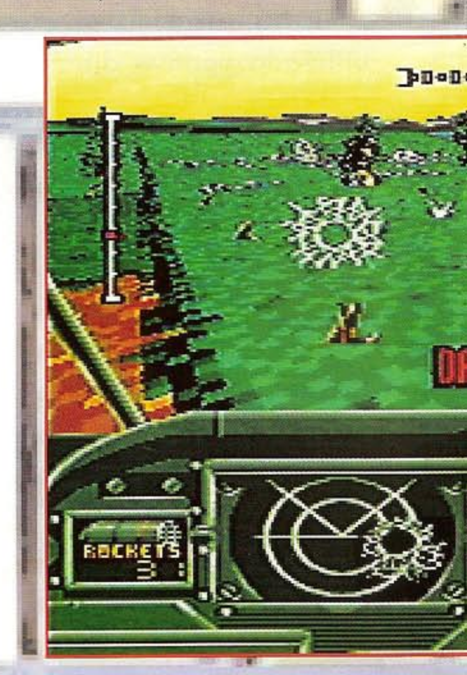
El ordenador del helicóptero localiza automáticamente los objetivos, pero eres tú quién debe eliminarlos.

indicaciones en la propia pantalla sobre el tipo de objetivo que es, para que te hagas idea del arma que debes elegir y para que afines tu puntería). Y, por último, déjate asombrar por los zooms del juego: cómo te acercas a los barcos y a tierra, cómo se pega el fondo a ti, como se alejan tus balas y hacen estallar las casetas y los camiones... El aspecto gráfico es uno de los que más se disfrutan, empezando por la presentación, que -entre música, gráficos y movimiento- deja al jugador paralizado en la silla, aunque tras dos o tres veces termines un poco harto de tener que esperar esos segundos antes de comenzar el juego.

Esto es la guerra

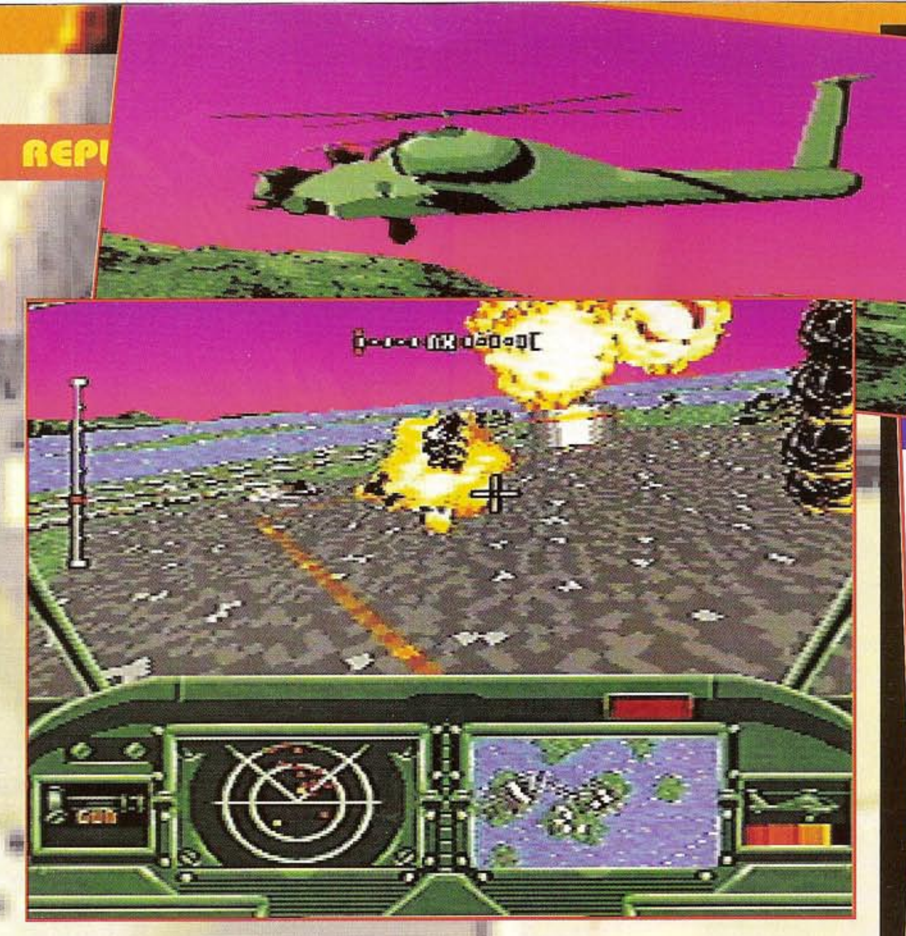
Tras una breve introducción por parte de tus superiores, que te cuentan que han descubierto no-sé-qué punto estratégico del enemigo en no-se-sabe-dónde, sales solito, pero bien armado, a cumplir la misión que te encomiendan.

Tienes un mapa del planeta (enseguida verás que vas a "visitar" todos los puntos calientes de La Tierra, desde el desierto a



Aunque al principio puede pa
fácil, en Thunderhawk los inút
tienen ninguna posibilidad.





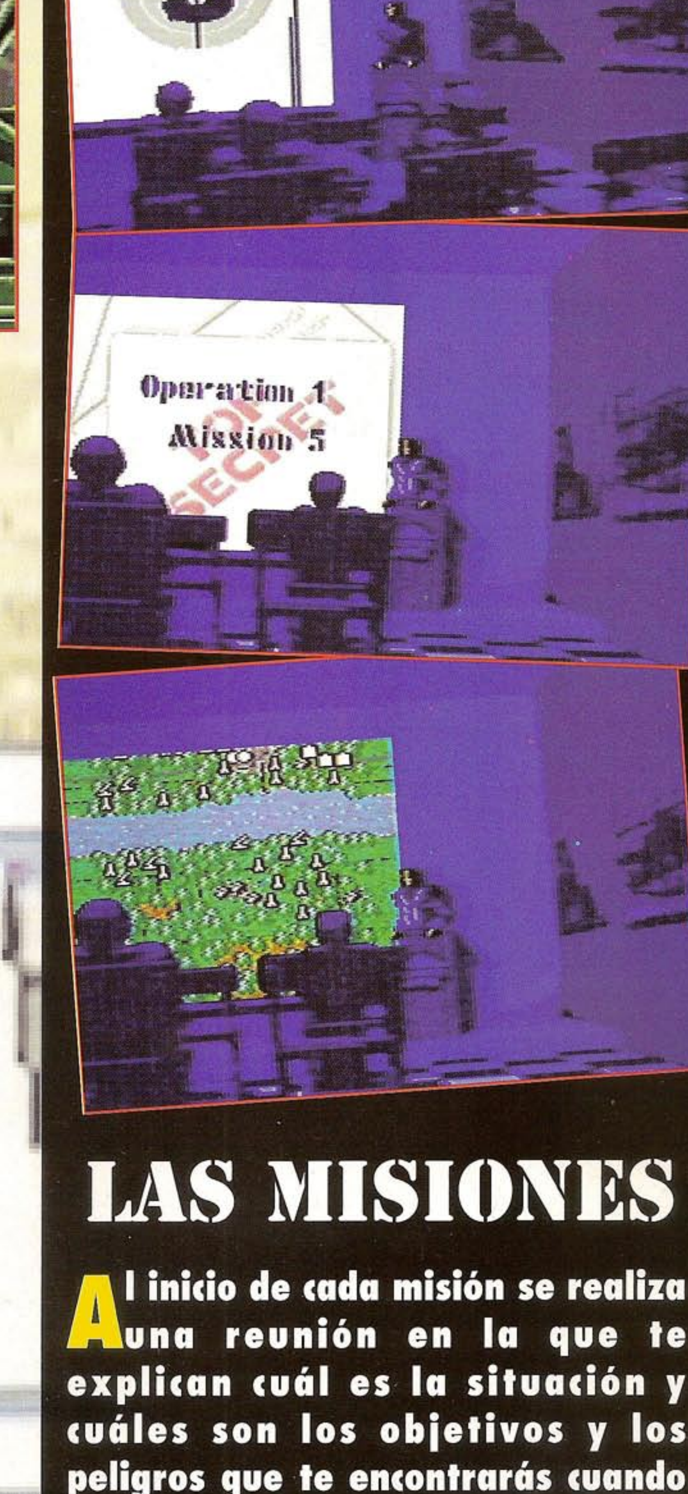
la nieve, desde Asia a América del Sur) y un montón de armas a tu disposición, que deberás ir cambiando según el enemigo al que te enfrentes. Por ejemplo, para muchos de los objetivos de tierra basta con el arma convencional (metralla de gran potencia), aunque contra los objetivos vitales puedes utilizar cohetes (para mayor seguridad), que es también lo que puedes usar contra los barcos...

En realidad, la experiencia te enseñará, mejor que cualquier manual, qué armas usar, a qué distancia disparar y qué velocidad es la más adecuada para cada momento. Y te enseñará, sobre todo, a salir victorioso de las misiones nocturnas, en las que la escasa luz supone una dificultad añadida y un reto sólo apto para locos.

Desde luego, si tienes una Mega-CD, éste es el juego que está pidiéndote a gritos.

E.Hernández





LAS MISIONES

Al inicio de cada misión se realiza una reunión en la que te explican cuál es la situación y cuáles son los objetivos y los peligros que te encontrarás cuando despegues.



Presta atención a los hombres armados con lanzagranadas que bajarán del camión.

¡Este monstruo tiene un arma que es más grande que tu!

Robocop puede agacharse, saltar, disparar hacia delante y hacia atrás, arriba o en diagonal y también es capaz de dar grandes saltos. Deberá pelear contra personas y naves.

Ten cuidado donde pones los pies fuera de tu coche... Aprovecha las opciones para recuperar energía y recargar tu arma.

Si ya has visto la película, estarás impaciente por tener el juego. Si todavía no lo has hecho, sentirás un irresistible deseo de ir al cine. Todos los niños adoran a Robocop. Bueno,..., perdón,..., tu ya no eres un niño... Debes saltar a tu coche sin perder un instante y pisar el acelerador. Tu ciudad está en peligro. Está amenazada por la OCP y unos japoneses han hecho venir a su Robocop nacional (un ninja, claro) que está dispuesto a partirte la cara y hacerte morder le polvo... ¿Te gustaria hacerle añicos? ¿Sí?, menos mal, porque no ha venido solo... Sobre todo no olvides que el objetivo primordial es salvar a los niños

COMENTARIO

Como todo el mundo sabe, no es necesario que todas las licencias de películas acaben convirtiéndose en los mejores cartuchos de la Mega Drive. Este es el caso de Robocop III, un juego del más clásico estilo beat-them-up que se puede inscribir entre los juegos de calidad media para la consola de 16 bits de Sega. Ciertamente, los gráficos son bastante buenos, pero la animación de Robocop está muy por debajo de las capacidades que ofrece la máquina. A tenor de lo que vemos, podemos considerar que este super policía no es nada más que una vulgar lata de conservas, ya que la fluidez es bastante pausada y esto se nota en los distintos niveles. Técnicamente, esta producción dista bastante de ser perfecta y la jugabilidad es igual de mediocre; resulta bastante rápido pero siempre se hace lo mismo. En lo referente a la música, Robocop III no está mal, pero tampoco es para tirar cohetes. Un juego mediocre en el que los programadores han tratado de presentar algo original apoyándose en algunas escenas de shoot-them-up.

Este ninja también es un robot. Más ágil que tu, su sable se mueve en todos los sentidos. Es muy malvado y se esconde en los sitios más insospechados.

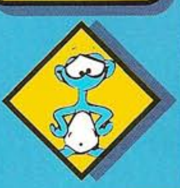
En los cuarteles de la OCP deberás enfrentarte a un montón de ninjas que tratarán de eliminarte.

Mira el nivel 2. El ascenso a este edificio es, simplemente, una cacería. Los tiradores están en todas las ventanas y te costará mucho encontrar el ángulo perfecto para bajar.

* MEGADRIVE *



SONIDO



Las músicas son buenas, pero no son lo máximo de los hecho para Mega Drive.

GRAFICOS

El ambiente futurista de la maltrecha Detroit está bien diseñado.



ANIMACION



La animación de Robocop deja mucho que desear.

MANEJABILIDAD

Mejor que la animación, sigue sin ser de gran precisión.



Acción

Editor: Acclaim
Tamaño del cartucho: 4 MB
Dificultad: Difícil
Número de niveles: 6
Niveles de dificultad: 3
Número de jugadores: 1
Claves de acceso: No
Continuas: Sí

- \+ Gráficos simpáticos.
- \+ El juego es bastante largo.
- \- La dificultad es un poco desagradable.
- \- La manejabilidad es una catástrofe.
- \- La acción no es suficientemente rápida.





Quieres llegar a realizar tu sueño. Recuerda cuando eras pequeño y mirabas con admiración aquella ingente cantidad de maquetas de los mejores aviones del mundo. Ahora ya eres un hombre y hablas de aviación con total conocimiento de causa. A lo largo de tu servicio militar has conseguido destacar y por eso estás preparado para afrontar una maravillosa aventura que ahora comienza. Ayudado por tu decisión te has convertido en un excelente piloto; a los mandos de un Mig-29 has sido llamado para intervenir en las situaciones más delicadas y peligrosas, pero ahora que has conseguido tus sueños, deberás superarte a ti mismo más allá de lo que habías imaginado y hacer que el sueño dure el mayor tiempo posible.



Cuando te lanzas en el asiento del avión, cuando el enemigo cae o cuando chocas con una montaña aparece una fantástica animación digitalizada.



Puedes acceder a la hoja de vuelo en cualquier momento del trayecto pulsando START. Elige después una de las cuatro vistas que se te ofrecen.

En el modo "Entrenamiento" puedes realizar cinco misiones. Necesitarás 10.000 puntos para acceder a la segunda, 30.000 para la tercera y así sucesivamente. Explota las plataformas petrolíferas, destruye la artillería en tierra, zigzaguea entre las montañas, caza a los aviones enemigos,... afortunadamente es posible acceder con claves de acceso.

Apoyándote sobre el botón B, puedes seleccionar el arma que quieres utilizar sobre el objetivo que está en tu mira.

COMENTARIO

Después de F-22 Interceptor no hemos visto un simulador de vuelo tan bueno para nuestra Mega Drive. Mg-29 y Domark pretende tomar el relevo del juego de Electronic Arts y podemos decir que el intento se ha visto coronado por el éxito. Si bien es cierto que la demanda de este tipo de juegos no es excepcional, este cartucho conseguirá más de un adepto, ya que es de lo mejorcito. Es cierto que hay que estar en el aire mucho tiempo sin hacer nada para llegar a los destinos y cumplir las misiones precisas, lo que, para muchos es un poco rollo, pero el hecho es que en este juego se incluyen todos los géneros. Con misiones difíciles y variadas, la duración del cartucho está asegurada. En cuanto al resto, no podemos reprochar casi nada. El movimiento del avión es bueno, hay un montón de vistas diferentes, misiles y pequeñas animaciones filmadas que explican tu misión. Si nunca has utilizado un simulador no hay problema, este es muy sencillo.

Dispones de seis armas, las cifras indicadas a la derecha marcan la cantidad embarcada; modifícalas según tus necesidades.

Antes de partir a una misión, ensaya en el simulador para entrenarte sin arriesgar tu vida. Se ve el mando en la parte superior y los botones se iluminan al presionarlos. Aquí tienes algunos elementos del cuadro de mandos:

1 - Velocidad.
2 - Altitud.
3 - Un avión en tu visor.
4 - Tu misil tiene un alcance de 8 millas y tu avión se encuentra a 5 millas del blanco. Puedes disparar.
5 - Tu puntuación.
6 - Potencia de los motores.
7 - Nivel del carburante.
8 - Radar con un alcance de 32 millas.

Aquí tienes una vista exterior, pero date cuenta que hay muchas disponibles. Esto es muy útil para varias fases del combate aéreo.

MIG 29

Reunión en el cuartel general antes de partir para la misión. No sería interesante si no contásemos con las fotos de nuestro satélite espía.

Con el botón C, consigues que en la pantalla aparezcan: tren de aterrizaje, frenos, el alcance del radar, la carta de navegación, las operaciones de reavituallamiento en vuelo, seleccionar el disparo de un misil,... Tantas opciones que te sentirás completamente inmerso en el ambiente del combate.

* MEGADRIVE *



SONIDO



Es el mínimo, el sonido monocorde de un avión.

GRAFICOS

De la bella 3D marca Domark y con soberbias escenas digitalizadas.



ANIMACION



No es lo mejor, pero no está mal.

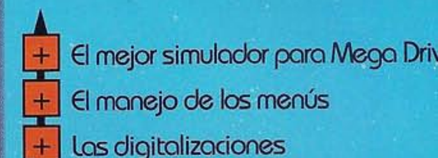
MANEJABILIDAD

Un buen control de los mandos.



Simulador de vuelo

Editor: Domark
Tamaño del cartucho: 8 MB
Dificultad: Media
Niveles de dificultad: 1
Número de niveles: 5 misiones
Número de jugadores: 1
Claves de acceso: Sí
Continuas: No



+ El mejor simulador para Mega Drive
+ El manejo de los menús
+ Las digitalizaciones
+ El realismo
- Te tiene que gustar el género

84%



Desafía a los más impresionantes coches de carreras y a los pilotos más habilidosos sobre los Benetton, Ferrari, Ligier, Lotus, McLaren, Tyrrell y Williams. Cambia de velocidad con rabia, pisa a fondo el acelerador y da vueltas al circuito hasta que hayas desgastado completamente tus neumáticos. En sexta adelantarás con peligro a los doblados en plena curva para volar hacia la victoria. Haz una parada récord en los boxes para cambiar las gomas y vuelve a salir a la pista como un cohete delante del morro de tus competidores. Vibra al ritmo de tu motor sobre los circuitos más fabulosos el mundo. Sensaciones desconocidas hasta ahora amenazan con invadir tus sentidos y hacerte perder la cabeza. Así de espectacular es la velocidad y las salidas de pista. ¿Pero serás capaz de controlar una máquina como esta? ¿No irás a estrellarte miserablemente contra un árbol? Lo que hace falta es ser un valiente. ¿Tu lo eres?

Brasil-Interlagos

San Marino-Imola

España-Barcelona

¡Este es tu coche!

!Tu a toda velocidad¿

En modo arcade, juegas solo. El objetivo es adelantar un número mínimo de rivales con el fin de clasificarse y, para comenzar, el número es seis. Cuando entres en los boxes, podrás cambiar los neumáticos, el alerón y la caja de cambios. Como en cualquiera de los otros modos de juego, seleccionas bien un coche atmosférico, bien uno turbo.

Haz los reglajes del coche a tu gusto, eligiendo el ángulo del alerón trasero, el tipo de caja de cambios (manual o automática) y de neumáticos (duros, medianos o blandos). Tu velocidad punta y tu adherencia depende de ello. Con neumáticos blandos seguro que tendrás que parar en boxes. Sobre todo, evita conducir como un animal porque te arriesgas a calentar el motor e incluso a hacerlo explotar.

COMENTARIO

Desde Super Monaco G.P. II esperábamos pacientemente que un juego de Formula 1 consiguiese enseñarle su alerón desde delante. Con este título, Domark nos aporta, por fin, sangre nueva para Mega Drive. Ahora bien, Domark se ha beneficiado bastante del trabajo que había efectuado Lankhor, empresa francesa que lanzó (¡después de tres años de trabajo!) una pequeña joya para micros que se llamó "Vroom". Aquí el principio es exactamente el mismo, todo se basa en una velocidad de desplazamiento de pantalla alucinante, sobre todo cuando uno juega sólo. Encontramos verdaderamente las sensaciones de un auténtico Gran Premio, hasta han tenido en cuenta el relieve del terreno. Con esta descripción, creemos que Super Monaco G.P. ha sido batido. ¡Qué queréis, las sensaciones son más fuertes en este juego! Lo que es más, la pantalla se divide en dos cuando se juega en pareja. La animación, ciertamente, se ralentiza a la mitad, cuando menos, pero la diversión es todavía mayor. No hay nada mas reconfortante que derrotar a un adversario humano. Un juego divertido de veras a pesar de la importante falta de colores.





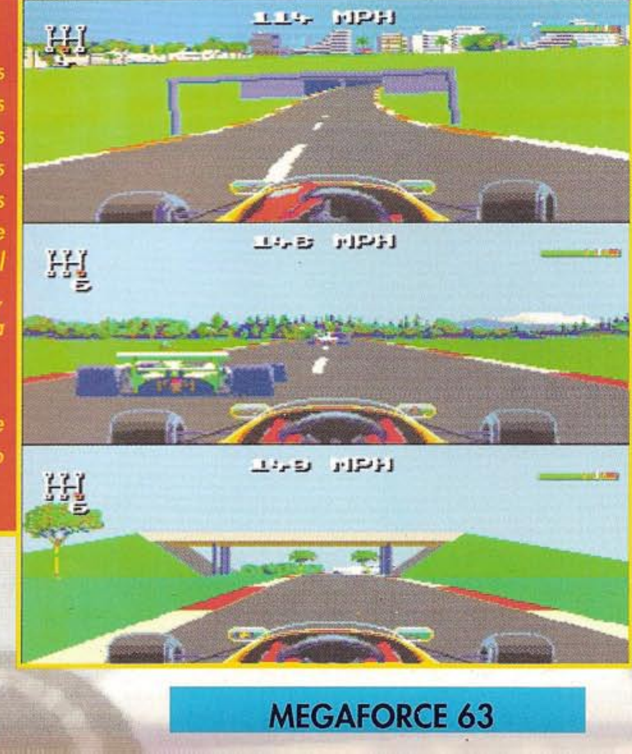
Aquí tenemos algunos túneles. !Algunos son muy largos...¡ No tiene sentido que te des con los muros. ¿Los oyes silbar? Los postes se "funden" a tu paso, escuchas también los coches de los demás competidores. Al final tienes los boxes, no hay que repostar gasolina, porque los entrenamientos y las carreras son de seis vueltas. Por el contrario, tienes que cambiar de neumáticos. Un mensaje te indicará cuando hacerlo a toda velocidad.

MULA
ne

TRAINING
CHAMPIONSHIP
LOAD GAME

Todo comienza aquí. Elige el modo arcade, entrenamiento, campeonato o continua una partida. A continuación puedes elegir tu nivel (debutante, aficionado, profesional, experto). Para el campeonato o el entrenamiento, puedes elegir el orden y el número de circuitos sobre los que deseas conducir.

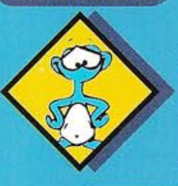
ARRIBA descensos alucinantes durante los cuales alcanzarás velocidades de locos. En el centro, tráfico, sobre todo en la salida. ABAJO subidas donde la visibilidad no es la ideal.



* MEGADRIVE *



SONIDO



El ruido del motor es bastante realista. Te engaña.

GRAFICOS

Menos vistosos que Vroom, pero, en todo caso, aceptables.



ANIMACION



En una palabra: perfecta. En pareja la nota es de 3

MANEJABILIDAD

Sin problemas de manejo, todo está bajo control.



Carreras de coches

Editor: Domark
Tamaño del cartucho: 8 MB
Dificultad: Media
Niveles de dificultad: 4
Número de niveles: 16 circuitos
Número de jugadores: 1 ó 2
Claves de acceso: No
Continuas: Se puede grabar

+ Una animación perfecta
+ La manejabilidad es impecable
+ La opción de dos jugadores
+ Los verdaderos pilotos de Formula 1
- ¡No está Senna!



Atácales en el cuerpo. Los chorros de sangre serán la prueba de que lo has hecho bien. Puedes empezar la misión con 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60 ó 70 surikens.

the super Shino

Se puede decir que eres el más valientes de los ninjas que quedan en activo y que sigues con vida gracias al poder de la magia. Tu maestro, asesinado en trágicas circunstancias fue un gran profesor (en ti mismo está la prueba). Sus enseñanzas han hecho de ti un arma perfecta de una ejemplar agilidad, lo que es la mejor ayuda para los mejores ninjas. Sin embargo, tu estas muy por encima de los demás; basta con observarte en el combate. Sabes cuál es tu fin y, aunque reconoces la existencia del miedo, eres capaz de controlarlo. Pero ¿hasta qué punto?

Round 2.2. La plataforma sube sin parar, pero estás obligado a bajar para evitar un muro. Luego tendrás que subir otra vez. En este momento tienes 9 vidas, bastante energía, 80 surikens y una poción para activar tu magia, además de muchos puntos.



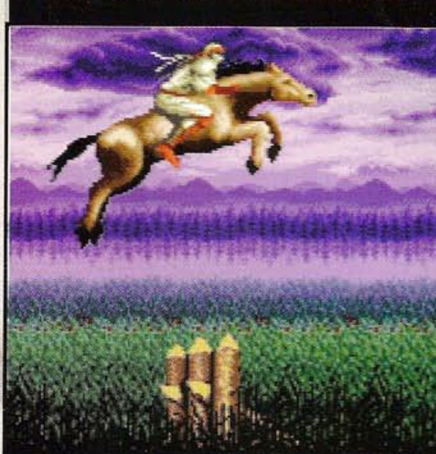
COMENTARIO

Después de Super Shinobi, la Mega Drive cuenta con un segundo volumen de las aventuras rocambolescas de este disparatado ninja. Técnicamente no hay muchas diferencias respecto al anterior. Los héroes responden muy bien a los mandos y los efectos sonoros son idénticos a los anteriores, mientras que las grandes diferencias residen, evidentemente en los decorados de los distintos niveles y en la variedad de los mismos. Se trata del típico juego beat-them-up, con los clásicos surikens y con fases muy originales de surf y de equitación. Estas dos últimas novedades rozan casi la perfección; sólo hay que escuchar el ruido del galope del cuadrúpedo para convencerse (ver y oír). El realismo es la clave de todo, pero son también la exploración y la aventura dos de los aspectos que más impactan de este juego. Hay que tener en cuenta que el camino de este combatiente no será un paseo militar, sino más bien todo lo contrario. A lo largo de la aventura habrá que volver numerosas veces sobre los pasos dados anteriormente, descubrir pasajes ocultos, eliminar enemigos sin cuento, en fin, todo lo que caracteriza a un cartucho de este tipo está presente. Si todavía no conocéis las aventuras de este gran luchador, The Super Shinobi II es un título que no debería faltar en vuestra colección. En cualquier caso, a aquellos que sean nuevos en esto de los ninjas, este juego les hará conocer la excitación de los combates cuerpo a cuerpo.



Round 5.1. Los contenedores explotarán después de que pases y recibirás las ráfagas de metralla. Hace demasiado calor para ti... Antes de partir a tu misión, elige el nivel de dificultad (Fácil, Normal, Difícil y Muy Difícil). En el modo Fácil tienes 9 vidas en lugar de 2.

Round 2.1. A caballo, deberás evitar los obstáculos, así como los golpes de los ninjas. Lanza también tus surikens.



Round 1.2. Debes hacer un montón de acrobacias. Este pasaje es toda una prueba y un camino muy duro de superar. Después empezarás a verte los pies en el agua. Conoces 4 magias: para ser invulnerable, para hacer salir llamas del suelo, para desdoblarte y saltar muy alto e incluso puedes crear un terremoto clavando tu espada en el suelo para destruir a tus enemigos.



Estos monstruos que no saben estarse quietos

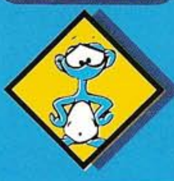
1/ Round 4.1. Después de explotar una primera vez vuelve a reconstruirse.
2/ Round 5.2. Lánzale una serie de surikens.
3/ Round 3.2. Evita su mano y dale patadas en la cabeza.
4/ Round 5.1. Salta en el aire durante el recorrido y luego entra en el interior
5/ Round 1.2. Acércate al techo y dale patadas en el salto.



* MEGADRIVE *



SONIDO



Buenos efectos sonoros y músicas divertidas.

GRAFICOS

Algunos monstruos son de una belleza increíble. Se nota que es de Sega.



ANIMACION



Ningún problema de scroll, todo con una fluidez casi perfecta.

MANEJABILIDAD

Puede parecer complejo pero se resuelve con la práctica.



Acción / Plataformas

Editor: Sega
Tamaño del cartucho: 8 MB
Dificultad: Media
Niveles de dificultad: 4
Número de niveles: 6
Número de jugadores: 1
Claves de acceso: No
Continuas: 3



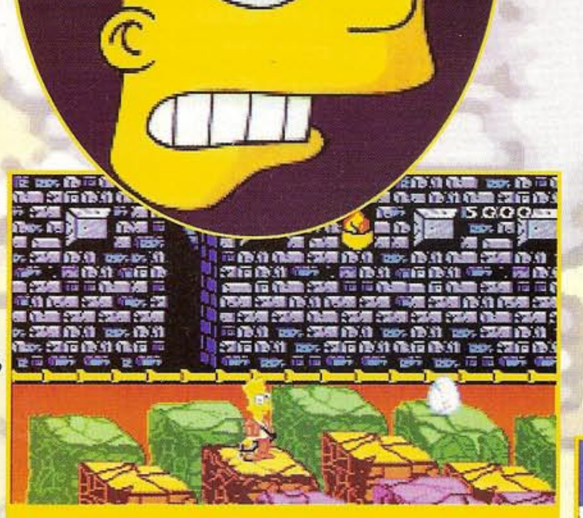
+ Un gran interés.
+ La variedad de niveles.
+ Una fluidez de animación sobresaliente
+ La dificultad progresiva
- La manejabilidad





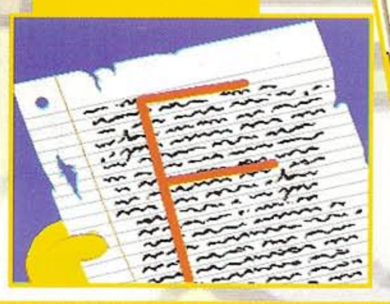


Todo el mundo tiene deberes que hacer para mañana, pero para poder acabar con todo necesitaría más de mis dos manos!... Bart lleva horas trabajando y con sus últimas fuerzas sigue garabateando en su cuaderno. Todo está lleno de papeles y la mano de Bart está adormecida después de escribir miles de palabras. Su esqueleto apenas puede sostenerle y... naturalmente el chico de los Simpson acaba por dormirse. Con la cabeza apoyada sobre el pupitre, Bart se deja llevar por sus sueños pensando en la buena nota que va a obtener mañana. De repente, movidas por el ventilador, todas las hojas se van por la ventana. ¡Oh, no me lo puedo creer! ¡Después de todas estas horas de esfuerzo y para una vez que hago los deberes...! Desesperado, Bart se dirige a la ventana donde sufrirá una caída vertiginosa... La pesadilla no ha hecho más que comenzar. ¿Cómo terminará todo?



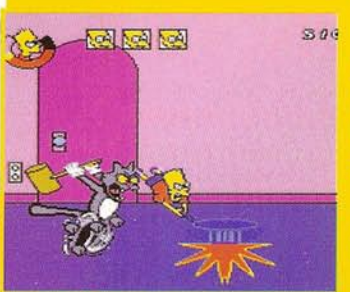
(Entra por la puerta naranja) Avanza saltando por las piedras, a la derecha, a la izquierda, o hacia adelante y no te dejes atrapar por los diablos. Atención, esto es el infierno, no sucumbas en las llamas.

Podrás conseguir mejores notas si encuentras el original.



Bart puede escupir bolas de fuego y enviar láseres con los ojos en todos los sentidos, para destruir los helicópteros, los aviones, los tanques y los trenes.

¡Ocho páginas! Recupéralas.

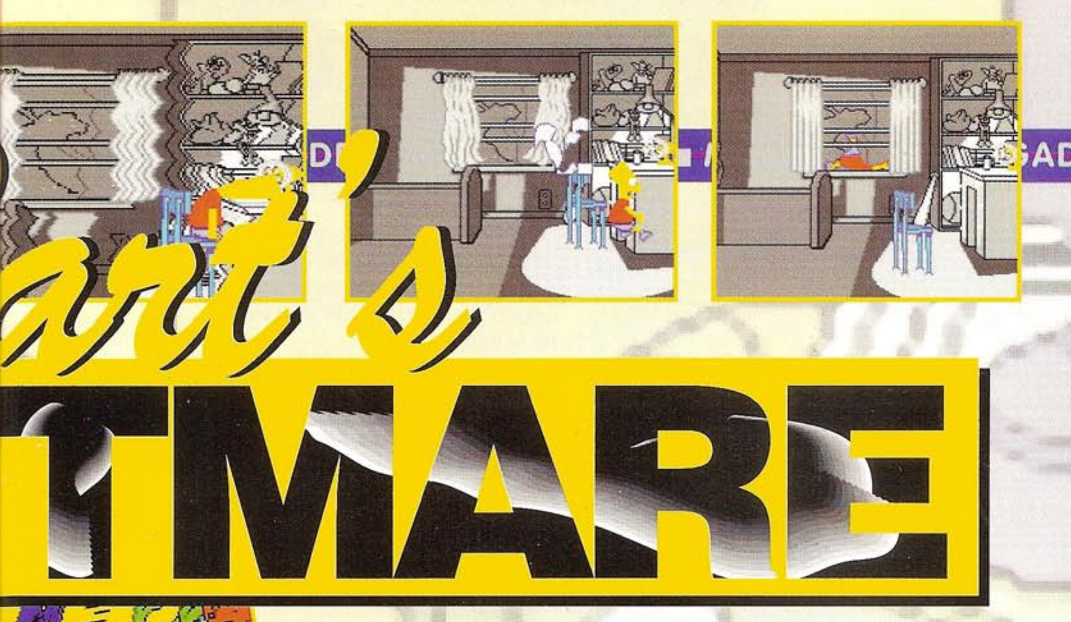


(Entrada por la puerta amarilla) Consigue, tu también, un martillo y utilízalo para aplastar a gatos y ratones. Atención, después del martillo, serás atacado con un bazooka, un lanzallamas y también por las aspiradoras y por las bombillas. En la parte de arriba ves tu energía y tus vidas. Avanza hacia la derecha poco a poco hasta que encuentres una sala en la que puedes subir al piso de arriba; deja tu martillo y coge un lanzador de desatascadores de baños o cualquier otra arma que desees.



(Acceso por la puerta violeta) Nada lo mejor que sepas para arponear a los monstruos y así inyectarles el aire necesario para que exploten ¡Puedes nadar en todos los sentidos!



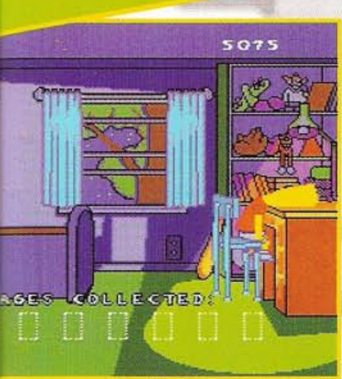




Tus deberes no parecen estar terminados todavía.

COMENTARIO

Lo menos que se puede decir es que Bart Simpson nunca deja de sorprendernos. Con sus pesadillas rocambolescas, una vez más, se presenta como la diversión de los más jóvenes y de los más maduros. Técnicamente hablando, Bart's Nightmare resulta sorprendente. Los gráficos, ampliamente inspirados en los dibujos animados "Los Simpsons" aportan al conjunto del juego un fenomenal ambiente. La alternancia entre las escenas "reales" y las de los sueños aporta igualmente un cierto dinamismo que aumenta las cualidades del juego. Desgraciadamente, no todo en este cartucho es de color rosa, sino que tiene algunos fallos, como, por ejemplo, la pobre manejabilidad del personaje que hace que, a lo largo del juego surja una cierta decepción. Aunque parte de un buen principio y está bastante bien hecho, Bart's Nightmare no es un cartucho perfecto. Pero este título resulta, a pesar de todo, de lo más atractivo.



No es muy agradable caerse desde una ventana.

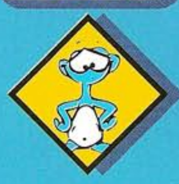
La pesadilla comienza aquí. Puedes escupir, hacer globos de chicle con la boca y saltar. Un mundo lleno de peligros; evita el autobús al cruzar la calle, los buzones de correos, las pelotas, los saxofones, las tapas de alcantarilla y las hadas que te transformarán en un feísimo sapo... Pero, sobre todo, huye de los besos babosos de las viejas, que son suficientes para convertirte en sapo. También puedes volar las camisetas que pasan. Mira bien al suelo e intenta atrapar tus hojas.



* MEGADRIVE *



SONIDO



La banda sonora pega bien con el escenario.

GRAFICOS



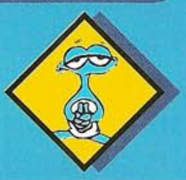
Todo está hecho al estilo de los dibujos animados.

ANIMACION



No es la locura, pero es bastante agradable a los ojos.

MANEJABILIDAD



Es una lástima que Bart no siempre haga lo que indican nuestros dedos.

Plataformas

Editor: Acclaim
Tamaño del cartucho: 8 MB
Dificultad: Media
Número de niveles: 7
Numero de jugadores: 1
Claves de acceso: No
Continuas: Infinitos.



- \+ Muy buenas ideas
- \+ Escenarios delirantes
- \+ Gráficos bien adaptados
- \+ Los Simpsons son geniales
- \- No es muy manejable





¡Cuidado con tu pobre cabeza!

Se ha casado con una mujer autoritaria y todos los días tiene que seguir sus órdenes, incluso correr extrañas aventuras por ella. ¿Alguna vez habéis sufrido esta experiencia? Esto es lo que le ocurre a Pedro Picapiedra, a quien ya debéis conocer por la maza que lleva y usa con tanta destreza.. Nuestro amigo está contrariado; él quiere ir a echarse la siesta, pero un contratiempo familiar le hace salir de la cama precipitadamente: Wilma ha perdido su collar y él debe salir a buscarlo. A pesar de todo, Pedro no pierde su sonrisa y se van sin más tardanza. Un tanto distraído, avanza entre graves peligros y no hará más que regresar cuando ya se tenga que ir otra vez. Un pequeño buen hombre, valeroso y sin problemas en los pies ¿qué aventuras correrá?

Da un montón de grandes golpes de maza para evitar las pequeñas estrellas que se ven en la foto. Lo mismo sirve para las llamas de los dragones. Ella no dudará en utilizar su varita mágica para destruirte. Ve a la caza y captura de los pequeños corazones que se encuentran en lo alto...

No vaciles en lanzarte a por la vida... Puedes encontrar muchas opciones. No te olvides de nada de lo que veas.

Pedro ha descubierto un huevo gigante delante de una casa, pero al ir a golpearlo ha comenzado a rodar. Pedro correrá tras él. Agacha bien la cabeza porque los techos pueden descender de repente. Podrás avanzar sobre el tronco de un árbol que está medio hundido en el agua de una fuente subterránea.

Barney (Pablo, para los españoles), uno de tus amigos, ha perdido su anzuelo y tú vas a ir a buscarlo. Es el momento de demostrar tu estilo al nadar. Muchos peces se lanzarán hacia ti. Huye de ellos. Los pulpos tratarán de girar los ventiladores para cambiar la corriente. La gracia es que detrás tienes unos muros repletos de pinchos.



El primer monstruo. Antes de llegar allí, encontrarás un huevo.
Pasa por encima al mismo tiempo que le golpeas con la maza.
Sube encima y bate las alas para despegar.
Ahora podrás disparar bolas y dejar KO al monstruo con toda facilidad.

COMENTARIO

The Flinstones es el juego típico que es muy simpático de jugar, pero que está bastante lejos de ser uno de los grandes cartuchos, rebosantes de proezas técnicas. Podemos decir que es bastante simple en su concepción. Sin embargo es muy interesante por sí mismo y cambia radicalmente respecto a la versión de la Master System. Es una verdadera excepción a las reglas, ya que es cien veces más interesante que su predecesor. Un montón de monstruos recorren los caminos. Los modos de locomoción son variados y los scrolls bastante eficaces. Por lo tanto, no serán precisamente pequeños problemas lo que vamos a encontrar, sino que, por el contrario lo que nos espera es bastante complicado. La manejabilidad es bastante compleja, ya que siempre hay que subir a plataformas muy elevadas. Esto implica una coordinación sin fallos que está lejos de ser fácil. El gigante del arcade no ha escatimado nada para este juego.

TONES

El nivel 5. Un malvado dragón ha robado en el club de Bamm-Bamm, el hijo de Betty (la mujer de Pablo).
Partirás en dirección al volcán donde habita la feroz bestia. Atención, esta bestia se puede plegar y lanzarte espinas.
El suelo es muy frágil y las sacudidas son muy frecuentes. En las cuevas, los ríos de lava caerán sobre tu cabeza; ¡dan mucho calor!



■ MEGADRIVE ■



SONIDO



No es el punto fuerte del juego, francamente, pero es aceptable.

GRAFICOS

Bastante sobrios, pero muy adecuados. Tiene detalles graciosos.



ANIMACION



Hay algunos momentos notables y los scrolls son buenos.

MANEJABILIDAD

Es cuestión de acostumbrarse y de hacerse con los golpes.



Editor: Taito
Tamaño del cartucho: 4 Mb
Género: Plataformas
Dificultad: Fácil
Niveles de dificultad: 3
Número de niveles: 6
Número de jugadores: 1
Claves de acceso: Ninguna
Continuas: 3



+ Gráficos divertidos
+ La variedad en la acción
+ El ambiente Hanna-Barbera
- Un poco fácil
- Los mandos pueden ser difíciles de manejar





Por fin me han liberado. El árbitro acaba de pedir bolas nuevas y en estas voy yo. El momento de salir no es muy agradable, porque los jugadores golpean más fuerte que nunca... La verdad es que es un poco cruel ser una pelota, pero reconozco que ir a toda velocidad es de lo más divertido, incluso hay algunos jugadores que me hablas; es muy gracioso. Aquí se encuentran los 64 mejores jugadores del mundo y no se dejarán ganar fácilmente, pero yo confío plenamente en ti. Sobre todo, no olvides elegir una buena posición en la línea de servicio, hazme botar un poco (me encanta porque me hace cosquillas, ji, ji) y envíame con mucho efecto. Con un servicio así, el punto está asegurado. ¡Hops!, un poco tarde. Has fallado el golpe. De todas formas, estoy segura de que te vas a divertir y a disfrutar de tu participación en el mejor torneo de tenis del mundo: la Copa Davis.



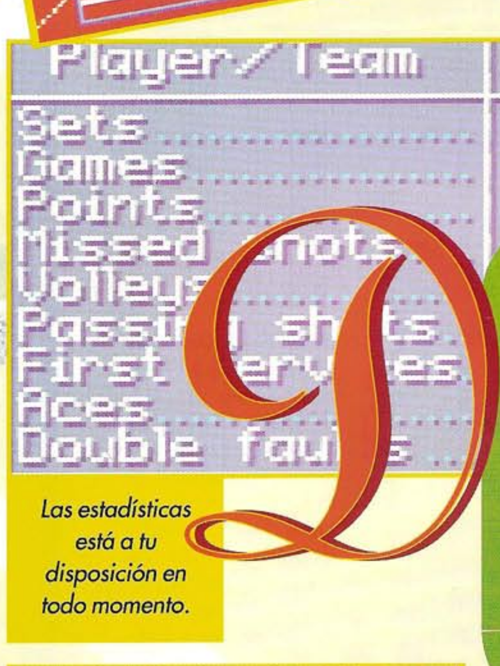
Si te parece que una bola mala entró, puedes ir a reclamar, pero no lo hagas muy a menudo, ya que si vas a hablar con el juez sin razón cinco veces te penalizará con un punto, lo mismo que si tardas en servir.

LOS NIVELES DE DIFICULTAD

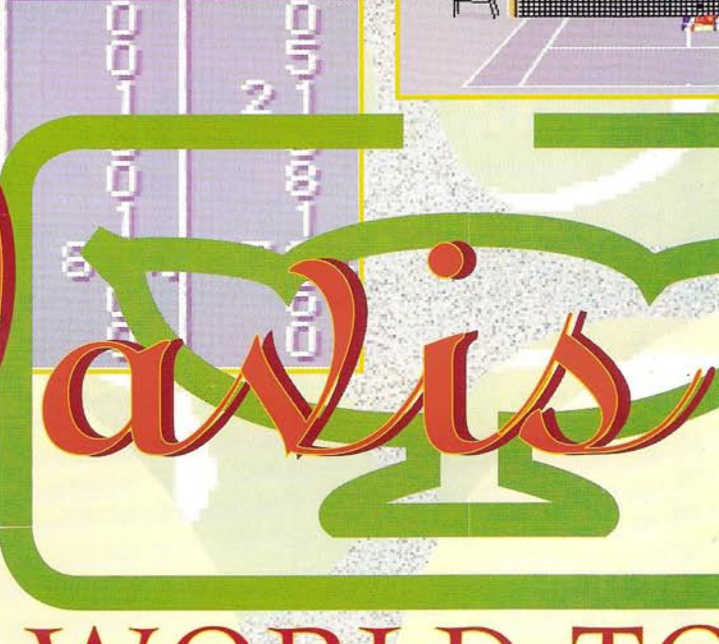


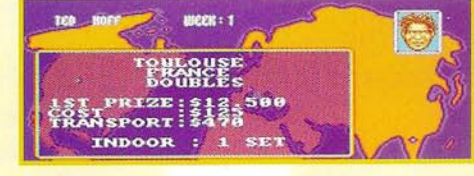


Los principiantes sólo tienen que golpear una bola que llega lentamente hacia ellos; para los amateurs la bola va un poco más rápida; y, para los profesionales, es verdaderamente veloz, pero se pueden controlar los desplazamientos y los golpes. Varía la duración de los partidos eligiendo 1, 3 ó 5 sets.



Las estadísticas está a tu disposición en todo momento.





COMENTARIO

No es muy difícil de hacer un comentario sobre este juego; basta únicamente con decir una cosa: Davis Cup es uno de los mejores juegos de tenis para la Mega Drive. Lo que más destaca de entre todo, son las digitalizaciones de voz. Aunque el realismo no está en lo más alto de la perfección, es prácticamente imposible terminar un juego en menos de una hora. La dificultad de hacerte con todos los trucos es tal que necesitarás bastante tiempo para dominar el juego. Para ayudarte cuentas con los entrenamientos intensivos que tu mismo te puedes imponer (son esenciales si quieres progresar), gracias a los cuales te convertirás en una auténtica "bestia" de la raqueta. Cuando consigas hacerte con los golpes básicos todo se volverá más interesante; aún así y en nuestra opinión, la vista tan plana de la pista de tenis no es realmente lo ideal, pero lo mejor será que seas tu quien decida esto. Los sprites son más bien feos y rechonchos, aunque resultan graciosos en conjunto.

Las Opciones

En una palabra: puedes hacer todo lo que quieras. Por ejemplo, jugar con un amigo contra el ordenador o jugar contra un amigo con el ordenador como compañero tuyo... Todas las combinaciones imaginables son posibles.



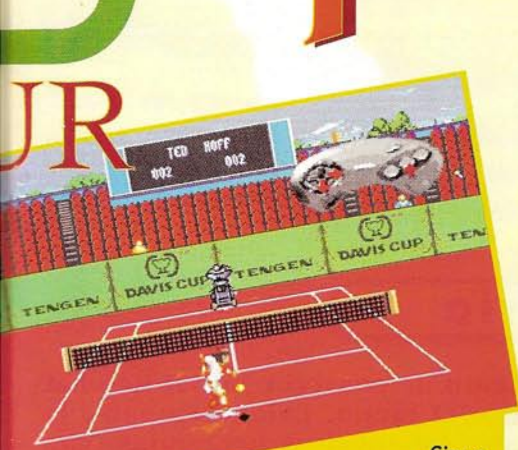



Entrenamiento — *Torneo amistóso* — *Torneo* — *Copa Davis (Representas tu País)* — *Campeonato del Mundo (Tu organizas temporada)*

000 006
Continue
Statistics
Replay
Contest
Forfeit

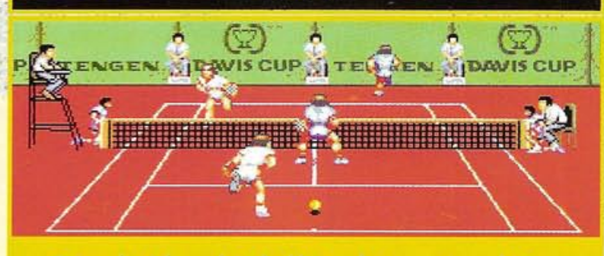
Siempre que quieres puedes ver repeticiones de las jugadas y consultar las estadísticas gracias a este menú. Así podrás examinar tus reclamaciones.

Si juegas contra un amigo, la pantalla se dividirá en dos partes. Es todo un espectáculo; puedes subir a la red, hacer un globo o un passing, enviar bolas normales o rápidas, liftadas, cortadas,... Puedes hacer todo esto y, además, la velocidad de la bola cambiará según el golpe que hayas elegido. Puedes utilizar un pad de tres o seis botones y los parámetros a tu voluntad para lograr una mayor eficacia. Y una cosa extraordinaria: la pantalla se mueve a izquierda o derecha cuando vas a devolver una bola que está en los límites.



Sigue las indicaciones del dibujo del mando para devolver los golpes. Puedes practicar el servicio contra la consola o contra otro jugador. En el modo "Precisión" debes golpear un blanco con la bola y en el modo "Velocidad", el lanzador de bolas acelerará progresivamente, sin darte tiempo a recuperar.

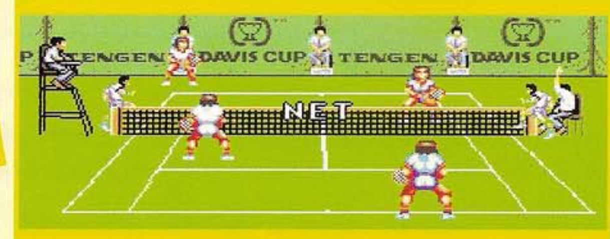
Las diferentes superficies...



Tierra batida: velocidad lenta, botes cortos y bajos.



Pista cubierta: velocidad rápida, botes rápidos y altos.



Hierba: velocidad media, botes largos y bajos.



Cemento: velocidad rápida, botes largos y altos.

* MEGADRIVE *



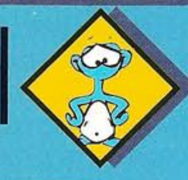
SONIDO



La perfección absoluta

GRAFICOS

Los sprites de los personajes son rechonchos



ANIMACION



El scroll y los desplazamientos de los jugadores son impecables.

MANEJABILIDAD

El toque del mando es delicado y progresivo.



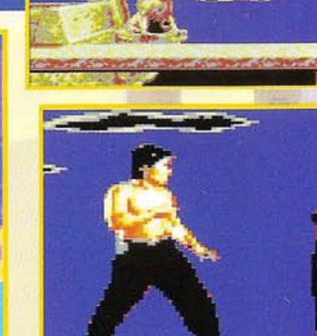
- SPORT -

Editor: Tengen
Tamaño del cartucho: 8 MB
Dificultad: Media
Niveles de dificultad: 3
Número de niveles: 4 torneos
Número de jugadores: 1 ó 2
Claves de acceso: Sí
Continuas: No

+ Sonido perfecto
+ Excelente tenis para Mega Drive
+ Con dos la pantalla se divide
- Sprites mal diseñados
- Vistas del terreno flojas









Al principio, cuentas con seis créditos y puedes elegir la dificultad (fácil, normal o difícil). Podrás seleccionar uno de los seis guerreros. Ojo, que cuando juegues contra un amigo ambos podréis elegir el mismo. Estos guerreros utilizan los golpes comunes, como las patadas, los puñetazos, las proyecciones,..., pero cada uno los ejecuta de una forma diferente, según su propio estilo y el arte que practica. Además, cada uno tiene golpes especiales y también un golpe mortal. A ti te toca descubrir todos ellos, pero aquí te mostramos alguno de ellos.

Prácticas algún tipo de arte marcial? Pues pide a tu maestro que te cuente la historia del legendario torneo Shaolin... Pero es posible que no lo conozca, ya que es muy antiguo. Por eso, os vamos a contar nosotros la historia.. Hace mucho tiempo, los mejores guerreros de todas las disciplinas marciales participaban en este torneo simplemente por el honor y la gloria. Con este motivo, los más grandes maestros aplicaban sus últimas técnicas y por ello los combates eran tan magníficos. Desgraciadamente, en la actualidad esta competición ha sido corrompida por el malvado Shang Tsung, un demonio que no busca únicamente la victoria, sino también el alma de todos los combatientes. ¿Te atreverás a participar en este torneo y recuperar su verdadero sentido? Estamos seguros de que aceptarás el reto.



Un golpe bien ejecutado.

Genial, he ganado.



Comentario

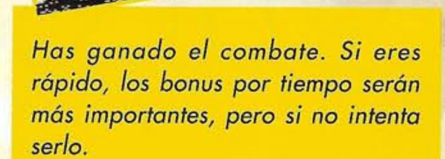
Es posible que sea un poco pretencioso el intento de convertir Mortal Kombat para la Master System sólo por el renombre del juego. Evidentemente, la consola de 8 bits de Sega no dispone de todas las técnicas necesarias para reproducir toda la riqueza de las animaciones de la máquina de arcade. Los desarrolladores de Acclaim no lo han hecho del todo mal, pero da la impresión de que se podían haber explotado un poco más los límites de la consola, como ocurre en el caso de Prince of Persia de Domark. Los puristas notarán la ausencia de ciertas cosas. Algunos golpes que permiten acabar con un adversario han desaparecido por falta de espacio. Si vosotros realmente deseáis jugar a tope con Mortal Kombat, esta puede ser una buena excusa para pasaros a la Mega Drive, consola en la que el juego es realmente emocionante.



Salto por encima del adversario.

Cada prueba se desarrolla en dos lugares diferentes.

En guardia.



Has ganado el combate. Si eres rápido, los bonus por tiempo serán más importantes, pero si no intenta serlo.



Tu puntuación aumenta según la técnica que emplees. Aquí puedes ver la barra de energía, la puntuación y, en el centro, el tiempo que queda para el fin del combate.

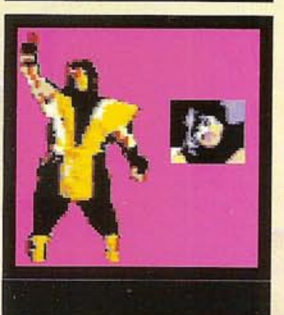


Una patada a la cara.



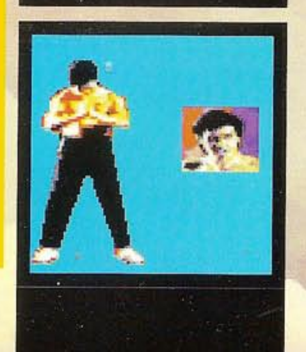








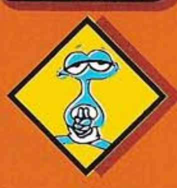




* MASTER SYSTEM *

MORTAL KOMBAT

SONIDO



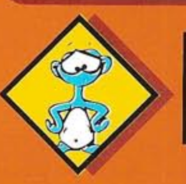
Trata de poner el volumen al máximo.

GRAFICOS

Los sprites son fieles al juego original.



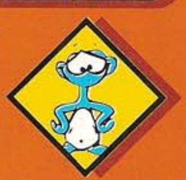
ANIMACION



Un poco brusca. Los movimientos no están mal.

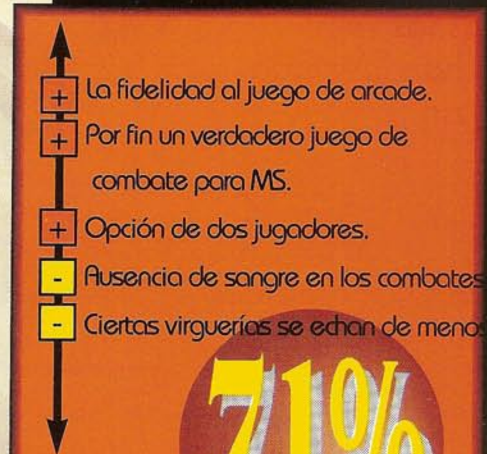
MANEJABILIDAD

Ciertos golpes especiales son difíciles de ejecutar.



- LUCHA -

Editor: Acclaim
Dificultad: Media
Número de niveles: 11
Número de jugadores: 2
Claves de acceso: No
Continuas: Sí



+ La fidelidad al juego de arcade.
+ Por fin un verdadero juego de combate para MS.
+ Opción de dos jugadores.
- Ausencia de sangre en los combates
- Ciertas virguerías se echan de menos

71%



La máquina atrapa-ratas está lista para su funcionamiento.

Este bicho es sólo uno de los muchos enemigos que encuentras en el primer nivel.

KRUS FUN H

¡Vaya, otra vez hay jaleo en casa de los Simpson's! Cuando la familia se preparaba para pasar unas vacaciones en la playa, una invasión de ratas ha hecho su aparición. Esta situación sirve para recrear la vida de la familia media americana más famosa de todos los tiempos, a la que siempre le ocurren las catástrofes más increíbles y las aventuras más divertidas. En esta ocasión tendrán que pedir ayuda a Krusty y junto con Bart acabar con todas las ratas que han invadido la casa.

EL FIN JUSTIFICA LOS MEDIOS

Para conseguir tu objetivo tendrás que utilizar mil y una tretas que pondrán a prueba tu astucia y habilidad. Además, para que la máquina de atrapar ratas pueda hacer su trabajo tendrás que empujar bloques de piedra para formar caminos por donde conducir a las ratas, así como conectar tuberías o incluso romper el suelo para que todas caigan al mismo tiempo.
La operación limpieza acaba de empezar...

PASAJES SECRETOS

Para asegurarte que llevas las ratas al camino correcto tienes que saber qué hay detrás de

COMENTARIO

Este es uno de esos juegos en los que la reflexión y la estrategia priman sobre la propia acción. Y no es que falte acción ni diversión, sino que antes de tomar cualquier decisión deberás considerar muy bien todos los elementos que puedes manejar y todas las posibilidades que hay a tu alcance (al estilo de los Lemmings). Una vez establecida la táctica correcta puedes dedicarte a disfrutar.

...TY'S ...OUSE

Algunos pasillos son muy estrechos pero no tienes más remedio que continuar.

Ten en cuenta que además de enemigos hay obstáculos con los que hay que tropezar.

Los bloques de piedra son de una importancia vital para ser utilizados en puntos estratégicos.

Una a una las ratas van entrando en la trampa como los corderitos van mansos al matadero.

cada puerta y al final de cada pasillo. Hay caminos secretos, algunos de los cuales necesitarán una llave.

Pero sin duda lo más importante es establecer una estrategia muy precisa para que las ratas entren en la trampa, y para ello necesitarás un sinfín de elementos que están esparcidos por todo el juego.

■ GAME GEAR ■

KRUSTY'S FUN HOUSE

SONIDO



No es nada del otro mundo pero dan un buen ambiente.

GRAFICOS

Es tan bonita o más que la versión de Master System.



ANIMACION



Es uno de los fallos del juego.

MANEJABILIDAD

Se controla bien aunque a veces la respuesta no es muy precisa.



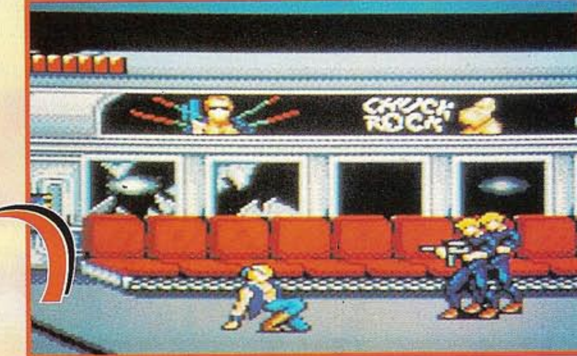
EDITOR: ACCLAIM
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB
GENERO: REFLEXION/PLATAFORMA
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 5
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: SI
CONTINUAS: 2

+ Las vidas duran mucho.
+ Gráficos muy bonitos.
+ Mezcla varios generos.
+ Son los Simpson's.
- El manejo a veces se complica.
- El interés se agota rápidamente.

84%



DOUBLE DRAGON



Los hermanos Lee tienen, de nuevo, mucho trabajo que hacer. Sí, ni siquiera en verano tienen tiempo de vagabundear. Apasionados de todos los géneros de artes marciales, en su amada ciudad se ha desencadenado una ola de violencia sin precedentes.. Bandas rivales se pelean sin cesar y aterrorizan a esta parte del país, de ordinario tan tranquila. Sin hacerse más preguntas, los hermanitos inmediatamente entran en combate y, a golpes de barra de hierro y luchas cerradas, nuestros amigos deben llegar hasta el boss responsable de todos estos actos ilegales. Puede que sea bastante largo, pero el equilibrio y la paz de la región dependen de ello. Así que nada de remordimientos y a golpear como locos.

LAS ARMAS BONUS

Seguro que no necesitas ayuda para repartir bofetadas, pero algunos menús de utensilios no te vendrán mal, aunque sólo sea por variar la diversión. Es por ello que a veces encontrarás sobre el suelo armas potentes y variadas, dependiendo del nivel en que te encuentres. Cada vez que recibas un golpe teniendo una de estas armas en la mano perderás sus beneficios, de forma que deberás estar atento y esquivar. Todo un arte. De todas maneras, tendrás que utilizar toda tu concentración para no visitar el GAME OVER. Sobre el terreno, el sprite se desplaza en profundidad dentro de la pantalla, de forma que cualquier enemigo te puede atacar por cualquier sitio. Evidentemente, esto complica las cosas. Por suerte, los colores en la pantalla son tan buenos que no habrá ningún problema para distinguir las armas de los enemigos. Por otra parte, es uno de los mejores productos que hemos visto en este campo para Game Gear. !Termina las misiones en lugar de quedarte mirando el paisaje¡ Por fin, un juego de lucha para Game Gear, Double Dragon, juego mítico salido de las salas de arcade en los años 80, es el primer juego de lucha para Game Gear probado por Megaforce !Virgin da una vez más un gran golpe¡ Aquí no hay problemas de exceso de facilidad, la dificultad se encuentra bien dosificada y hay seis grandes niveles. !Hay mucho que hacer...¡ En cuanto a los colores, son simplemente únicos en su género, hasta el punto de que uno se pregunta, inmediatamente, si se trata de Game Gear. Con una manejabilidad tan buena, los golpes no son, en absoluto, difíciles de ejecutar, aunque uno puede quejarse de que no haya luchas cuerpo a cuerpo del tipo de llaves de judo. En todo caso, nos queda una excelente impresión y Double Dragon es un juego de lucha indispensable.



■ GAME GEAR ■



SONIDO



GRAFICOS



ANIMACION



MANEJABILIDAD

LUCHA

EDITOR: VIRGIN GAMES
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB
DIFICULTAD. DIFICIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 6
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 3



¡LLEVATE UNA MEGADRIVE!

BASES PARA CONCURSAR

- **ANTBER** concederá como primer premio una **Mega Drive Sonic Pack** y como segundo precio los juegos **Street Fighter II** y **Mortal Kombat**.
- Las preguntas deberán responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo tendrán que llamar al **903 380 070** y responder correctamente a las preguntas y de jar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienzan el 1 de octubre y termina el 31 de octubre a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 180 pesetas en horario diurno y de 126 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- En los precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus pades. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.



¿Quieres una Megadrive?

¿Te gusta el Street Fighter II?

¿Eres un fan de Mortal Kombat?

Bien, ahora tienes la oportunidad de conseguir todo esto gratis.
ANTBER te lo regala si eres capaz de contestar a estas preguntitas si eres seleccionado en el sorteo. Venga, anímate y llama al teléfono especial de **ANTBER**.

1- ¿Cuántos botones tiene el joypad nuevo de Sega?

2- ¿Cuál es el teléfono de ANTBER?

3- ¿Dónde se celebra la feria ECTS?

☎ 903 380 070

El precio de la llamada es de 60 ptas. por minuto en horario diurno y de 42 ptas. en horario nocturno y festivos.

COMENTARIO

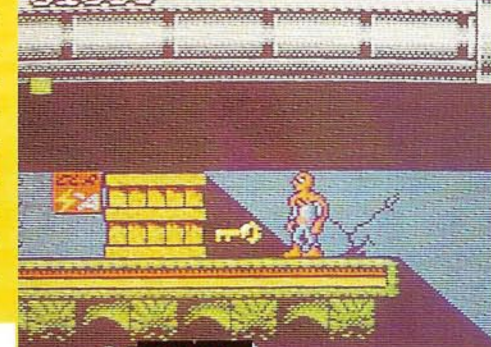
En los últimos tiempos han salido bastantes cartuchos de acción y plataformas, con algunos títulos tan conocidos como Alien 3, Tom y Jerry, Master of Darkness, Mickey 2 y, por supuesto, Spiderman. La versión que ahora comentamos ha solucionado gran parte de los defectos que se achacaban a la primera parte, y ahora tenemos a un héroe que se mueve con soltura, unos gráficos bien hechos, música que llega a impresionar... No le falta su buena dosis de acción, su parte de aventura y sus puntos de reflexión, y gustará tanto a los adictos a las plataformas como a los amantes de las tácticas y las estrategias.



Parece que la situación no es muy favorable: un par de enemigos arriba y unas cajas enfrente bloqueando tus disparos...

Spider... return of the...

La sombra del Doctor Octopus se cierne de nuevo sobre nosotros. Ya casi ha olvidado la última derrota que sufrió frente a Spiderman y pretende de nuevo hacerse con el control de la ciudad, como cabecilla de los súper-villanos: Electro, Sandman, Mystério, Vulture y Hobglobin. Sólo el Hombre-araña puede detenerle...



Esta es la llave que abre la puerta que encuentras más abajo.



Electro te está esperando, acaba con él antes de que empiece a dar vueltas.

UN CONTROL ABSOLUTO

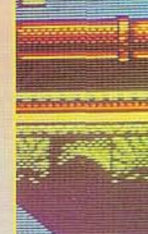
Contrariamente a lo que ocurría en la primera entrega de este juego, en Spiderman, el regreso de los seis siniestros (o The return of the sinester six, que es el título original), el control es total y la forma de manejo se ha mejorado notablemente.

Nuestro hombre-araña puede hacer casi cualquier cosa en cualquier momento –saltar, correr, golpear y disparar su tela de araña–, y con una facilidad asombrosa.

Este detalle es de suma importancia, dado que el juego ya tiene bastantes dificultades.

Al comenzar a jugar os daréis cuenta en seguida de que hay que dedicar bastante tiempo a

En la fábrica tendrás dificultades para encontrar el camino correcto entre tanta caja y maquinaria.



¡ALLA VAMOS!

Muros, farolas, vallas... Cualquier sitio es bueno para trepar.

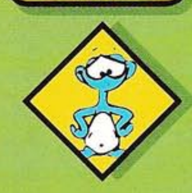
rMan
sinister six

buscar ciertos pasajes escondidos o a encontrar la forma de abrir ésta o aquella puerta.
Por ejemplo, hay una puerta blindada que te complicará constantemente la vida, ya que necesita una llave que tienes que ir a recoger a un determinado lugar, por supuesto bastante lejano y lleno de enemigos.
En cuanto a éstos, ten en cuenta que en general no son demasiado agresivos, pero a veces son muy numerosos, y que la dificultad del juego va aumentando de forma progresiva.
Cuando llegas a los monstruos de fin de nivel, busca una buena táctica para no perder muchas vidas y echa mano de todos tus recursos sin malgastarlos.

■ GAME GEAR ■

SpiderMan
return of the sinister six

SONIDO



Los sonidos no están mal, pero lo realmente bueno es la música.

GRAFICOS

Bien hechos, con buen color y variados... No se puede pedir más.



ANIMACION



No hay ningún problema, a pesar de lo lioso de los decorados.

MANEJABILIDAD

Spiderman se maneja a la perfección, sin grandes fallos.



EDITOR: ACCLAIM
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB
GENERO: PLATAFORMAS
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 6
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 2

+ Muy buena animación.
+ Facilidad de manejo total.
+ Música estupenda.
+ Las vidas duran bastante.
+ Hay variedad.
- Spiderman es un poco "cabezón".



¿Te apetece un pequeño viaje en barco? Pues estupendo porque para acceder a algunos lugares tendrás que utilizar este medio de transporte.

Seguramente ya leísteis en su día el extenso artículo que publicamos sobre este juego en el número 16, y aunque no sea así conoceréis la historia del famoso Conde Drácula. Este discípulo del mismo demonio está haciendo de las suyas y, como es lógico, te ha tocado encontrarle y acabar con sus fechorías. Asumes el papel de una especie de Sherlock Holmes un tanto musculoso que se enfrentará a zombies, maníacos, fantasmas y otros bichos por el estilo. No te olvides de tu crucifijo, ristra de ajos, y la consavida estaca que acaba con cualquier vampiro.



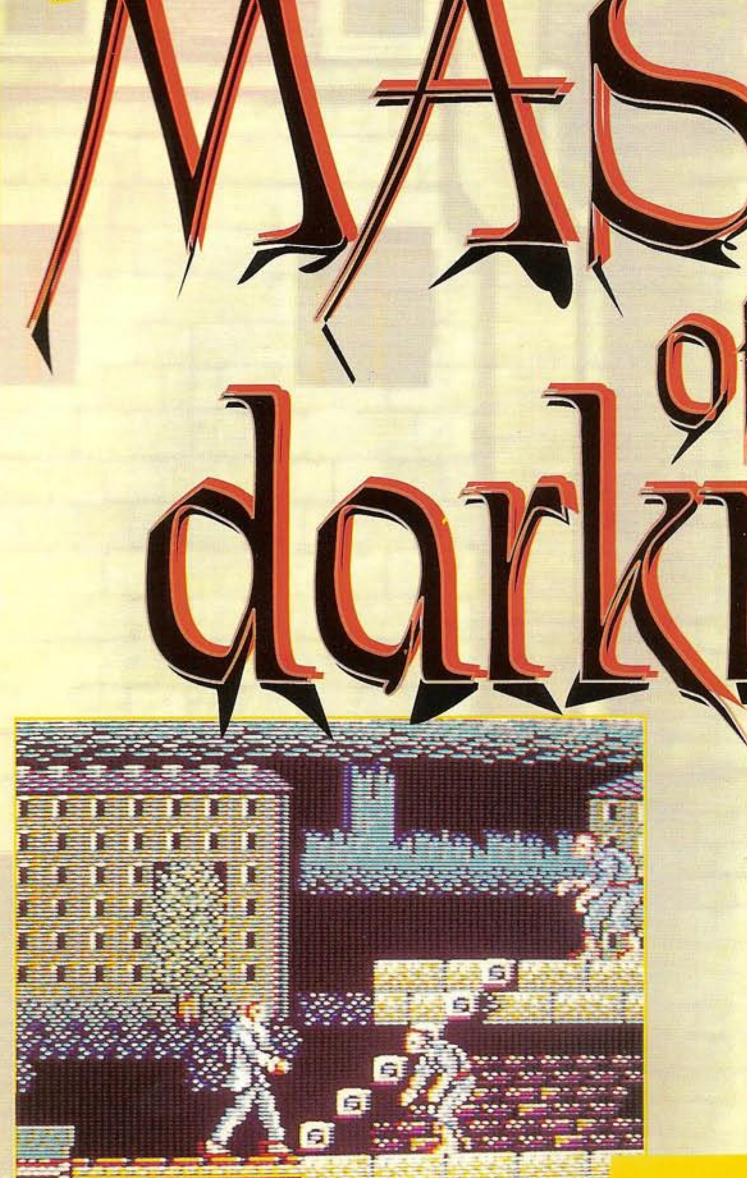
El boss del primer nivel es "pan comido" para ti. Intenta evitar sus ataques moviéndote y saltando con rapidez. La luz de la luna te dará apoyo moral.

UN AMBIENTE SORDIDO

Antes de nada conviene que heches un vistazo a las pantallas que te mostramos. Como puedes ver los lugares que tendrás que atravesar no tienen nada que ver con el bullicio de una ciudad cualquiera; más bien están llenos de tristeza, muerte y desolación, tal como corresponde a un ambiente "draculineo". Los decorados están bien hechos aunque son oscuros y algo tétricos (ideal para ponerse a jugar una oscura noche cuando la lluvia golpea la ventana y retumban los truenos).

MONTON DE MONSTRUOS

Bueno, pues una vez avisados, ya podéis empezar a jugar y a matar



Ese zombi te mira co malos ojos ten much cuidado y acaba con é antes de na da.

COMENTARIO

Dado que ya ofrecimos la solución completa a este juego no vamos a extendernos mucho. Simplemente comentaremos que esta versión Game Gear se puede comparar perfectamente con la versión Master System, e incluso la supera: es muy interesante, muy larga, hay trampas por todos sitios y un montón de rincones por descubrir. Si te gustan los vampiros y los ambientes oscuros, este juego es para ti y te hará pasar buenos ratos frente a tu pequeña pantalla de tu consola portátil.

El tarro rojo que ves abajo, a la derecha, contiene un líquido vital para tu energía, pero antes de llegar hasta él tendrás que esforzarte un poco.

zombies, esos terribles seres en teoría muertos pero que han vuelto a la vida para fastidiarte. Evidentemente Drácula esta detrás de este misterio, pero para desvelarlo tendrás que usar toda tu astucia y cualquier arma que encuentres a tu alcance.
A lo largo del recorrido puedes recoger cuchillos, boomerangs e incluso un arma de fuego.

Cuando rompas determinados bloques descubrirás cosas bastante interesantes como esta vida suplementaria. Algunas veces al matar a tus enemigos consigues armas.

■ GAME GEAR ■

MASTER of darkness

SONIDO



La banda sonora es más que suficiente para el tipo de juego que es.

GRAFICOS

Son buenos aunque no excelentes.



ANIMACION



El paso de una pantalla a otra se realiza sin ningún problema.

MANEJABILIDAD

Salvo algún detalle (torpeza del protagonista) se maneja bastante bien.



EDITOR: SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB
GENERO: PLATAFORMAS
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 5
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 3

+ Seis armas diferentes.
+ Facilidad de manejo.
+ Dificultad gradual.
+ Un ambiente muy tétrico.
- El control hace cosas raras.
- Colores muy apagados.







El Daily Planet narra todos los días las aventuras y desventuras de nuestro héroe.



SUPER

Igual que otros muchos héroes americanos, Superman vio la luz hace muchos años de la mano de DC Comics. Directamente importado del planeta Krypton, este apuesto joven de ojos azules y capa roja a crecido en nuestra vieja Tierra y ha ido descubriendo poco a poco sus increíbles poderes. Pero ahora una amenaza se cierne sobre él: los supervillanos quieren apoderarse del mundo entero.

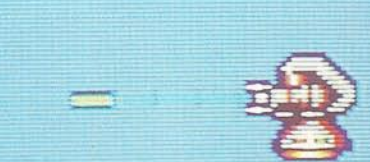


Puedes utilizar los rayos láser para abrirte camino, pero no conviene que los malgastes.

COMENTARIO

Peor aún que la versión Master System, el cartucho para Game Gear no tiene otro interés que el de estar protagonizado por un conocido superhéroe. Superman falla en casi todo: es imposible de acabar y la mayor parte de las veces el vuelo acaba en una caída estrepitosa, lo cual resulta bastante molesto. Esto junto al aspecto general, le hace recomendable sólo a los "artistas" en esto de volar y a los incondicionales del héroe.

Este es uno de los robots del juego; ten cuidado con sus rayos paralizantes.





Ponte frente a este robot inmóvil, acércate y golpéale tres veces.

Aquí vemos a Superman en posición de ataque.

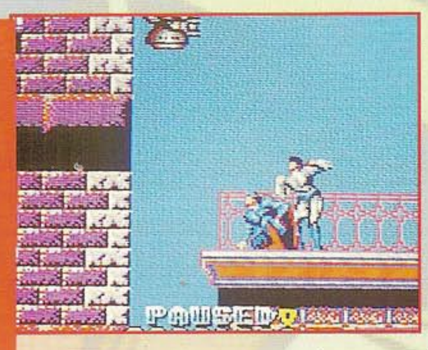
sobrevivir si quiere salvar la ciudad de los peligros que acechan.

LOS ENEMIGOS

A lo largo de todo el camino encontrarás muy pocos amigos y muchos villanos e incluso súpervillanos que están dispuestos a eliminarte a cualquier precio tanto en tierra como en el aire.
Su única intención es detener tu avance, cosa que harán a la perfección los robots que hay por doquier, a los que tendrás que atacar con tu láser y con tus puños.
Si consigues acabar con todos los malvados sean de la naturaleza que sean, el mundo entero estará en deuda contigo.

¡ACCION!

Tal como nos muestran en todas las películas que se han realizado sobre este gran héroe, Superman tiene recursos más que suficientes para acabar con cualquier enemigo que se enfrente a él.
Una de sus grandes ventajas es la capacidad de volar lo que le permite salvar de una muerte segura a infantes en peligro, gatitos abandonados y otros inocentes.
Además, siempre cuenta con la ayuda de su rayo láser, que dispara con los ojos, y de su potente puño, que lleva levantado cuando vuela.
Aparte de luchar contra los malvados de esta historia el personaje tiene que encontrar los bonos que necesita para



La situación no podía ser peor, tienes a un enemigo justo detrás y otro se acerca por arriba.

■ GAME GEAR ■



SONIDO



Las músicas son aceptables, pero los ruidos son mediocres.

GRAFICOS

Ciertamente, es lo mejor del cartucho.



ANIMACION



Los desplazamientos multidireccionales no son muy buenos.

MANEJABILIDAD

Deja mucho que desear.



EDITOR: VIRGIN GAMES
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB
GENERO: ARCADE
DIFICULTAD: ALTA
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
NUMERO DE NIVELES: 7
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 2

+ Los gráficos son aceptables.
- El manejo es horrible.
- Los sonidos no son buenos.
- El interés se agota pronto.
- Virgin sabe hacer cosas mejores.



los secretos...

Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego ese es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya. No hay nadie que se le resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba estos trucos y consejos, pueden ser tu solución.

DEAD ANGLE



En la pantalla de presentación presiona IZQUIERDA y después DERECHA en los dos mandos. Repite la operación hasta que escuches un sonido especial. Ahora podrás elegir el número de vidas y cualquier nivel. También conseguirás mil balas para tu arma.

ALIEN STORM



Con Scooter, una vez que tu nivel de vida sea nulo, autodestrúyete con el fin de poder continuar jugando sin tener que enfrentarte a la muerte.

COLUMNS

GAME GEAR

En el modo "Flash", elige una altura de 9. Comienza la partida (no importa en qué nivel de dificultad) y luego empéñate en perder. Si lo haces correctamente podrás disfrutar de un nuevo final de la demo del modo "Flash".

CASTLE OF ILLUSION



GAME GEAR

En el nivel 4, a la derecha del decorado, verás unas tazas de café. Junto a ellas hay una "A". Cógela para después salir de la pantalla y trepar por la escalera situada a la izquierda del escenario. Una vez que lo hagas, llegarás a una sala custodiada por dos insectos que tendrás que matar. Para ello, utiliza los objetos que encontrarás en este lugar. Después usa el tonel para poder llegar a la escalera de la derecha. Te encontrarás con un nuevo insecto que tú te encargarás de exterminar. Dirígete ahora hacia la derecha. Apodérate de una "A" sin detenerte demasiado en ello. Al final de tu recorrido, encontrarás un agujero. No te dejes caer en él, pero salta dentro para poder aterrizar sobre el trasero. Así conseguirás una vida suplementaria.

GHOST HOUSE

MASTER SYSTEM

Coloca tu personaje en un candelabro y salta. Verás una espada; salta por encima de ella, te dará 200 puntos extra y, además, te servirá para vencer a tus enemigos más fácilmente.
Una vez que se desmaterialice, vuelve a comenzar la operación...

BERLIN WALL



MEGADRIVE

Cuando aparezca el logo SEGA, haz RESET. Después ve al menú de opciones. Ahora dispondrás de vidas y créditos ilimitados.



cretos...

SKWEEK

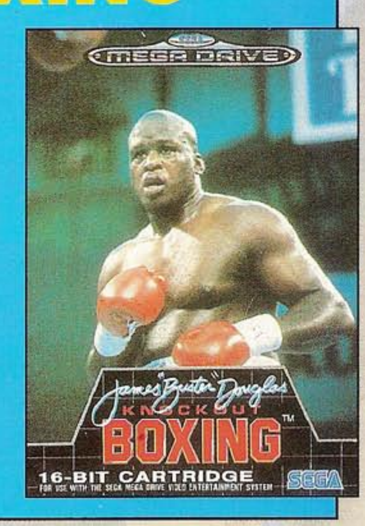
Algunos de los últimos códigos del juego:

86: EJCP	93: NIJB
87: NJLB	94: ECCI
88: GAAG	95: NCLK
89: PAJI	96: ECCB
90: ECAG	97: NLLD
91: NCJI	98: GCAI
92: ELAP	99: PCJK



JAMES BUSTER DOUGLAS K.O. BOXING





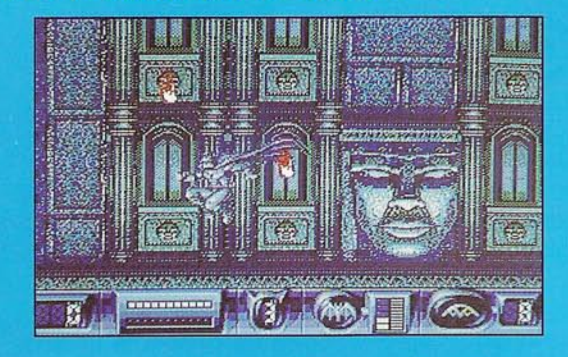
Cuando estés sobre el tapiz y el GAME OVER fatal aparezca, presiona a la vez ARRIBA y START. La casa te ofrece un continue de más.

BATMAN RETURNS et GREENDOG

GAME GENIE

Aquí tenéis una serie de códigos para dos juegos de la Mega Drive. Para los pocos que no lo sepan, el Game Genie es un pequeño accesorio, de venta en todas las tiendas, que se conecta a la Mega Drive y en el que se coloca el cartucho. Entonces ocurre el milagro...
Tecleando los códigos que te damos o los que encontrarás con tu Game Genie, podrás modificar el juego con el fin de multiplicar vidas, disparos, municiones, etc. Incluso podrás hacer que aumente la dificultad del juego. Buena suerte y a jugar.

BATMAN RETURNS



- BLYT-AA4R: Serás invencible, excepto en las caídas.
- ALFA-AA9N: Batarangs ilimitados.
- BLGT-AA5N: Bombas incendiarias ilimitadas.
- BLGT-AA4L: Lanzagarfios ilimitados.
- BLLA-AA7A: Batarangs con cabeza buscadora ilimitados.
- CHGA-CAD6: Comienzas en un nivel secreto.
- CMGA-CAD6: Comienzas en otro nivel secreto.

GREENDOG

- ATNT-AA4E: Vidas infinitas.
- ABYA-CAAN: Los pinchos no te lastimarán.
- AD8A-AACL: Los peces no te lastimarán.
- AC6A-AABG: Los pájaros no te lastimarán.
- B6NA-BE5Y: Comienzas la partida en la segunda fase de skate-board.
- AACA-CAC4: La bebida no rellenará tu reserva de energía.
- GACA-CAC4: La bebida rellenará completamente tu reserva de energía.





FACTORY PANIC

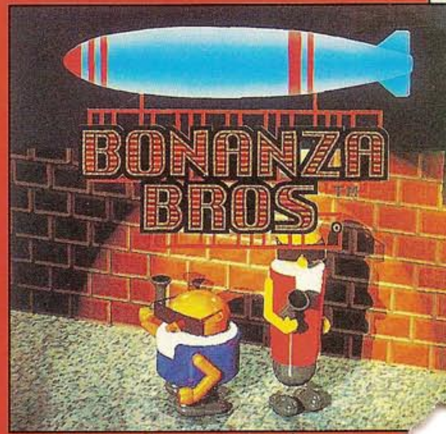


Aquí tienes una serie de códigos:

Nivel 11: THCSSL
Nivel 12: THESUN
Nivel 13: MQANCZG
Nivel 14: MSCNCZG
Nivel 15: MWGNCZG
Nivel 16: MEONCZG
Nivel 17: MEOODAH
Nivel 18: MEOVJGN
Nivel 19: MEOCROV
Nivel 20: MEPCSPW
Nivel 21: MERCURY.

BONANZA BROTHERS





Cuando veas un gran rastrillo en el suelo, arréglatelas para pasar por encima, justo cuando tu enemigo te dispare, con el fin de poder desvanecerte en el preciso momento en que el proyectil enemigo llegue a tu posición. De esta forma conseguirás ser invencible y, además, lograrás un bonus.

CYBER BALL

Para poder elegir el escenario que prefieras, presiona, en la pantalla de presentación: C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, y, por último, C. Aparecerá un rótulo en la parte baja de la pantalla que dice "ZONE SELECT"; no queda más que presionar START para elegir el escenario deseado y comenzar a jugar.

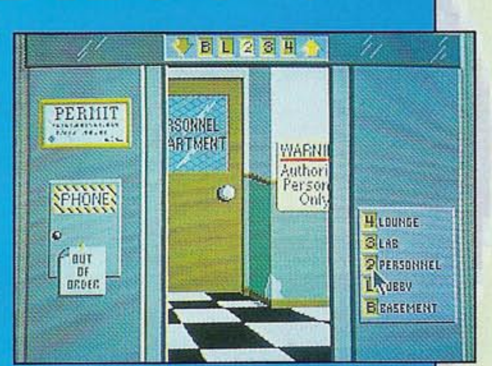
SHINOBI



Para jugar
mejor
da, lo
nivele
debe
recorridos e
siguiente orden: Hig
Harbour, Valley y, fin
te, Woodland.

WHERE IN TIME IS CARMEN SAN DIEGO ?

Aquí tienes los diez primeros códigos de este juego tan largo, que te sumergirá en los secretos de la historia:



Nivel 1: GBBBHDB
Nivel 2: GMBBJFB
Nivel 3: GMBFKGB
Nivel 4: GPBFLHB
Nivel 5: LPBFSJB
Nivel 6: XPBFJKM
Nivel 7: XPDFLLM
Nivel 8: XRDFMMB
Nivel 9: XXDFNNB
Nivel 10: XXGFSPB



DYNAMITE DUKE



Si saltas por encima de la cabeza del calvo con gafas, al empezar el primer nivel y si le vuelves a saltar una vez más un poco más adelante (siempre manteniendo los dos botones apretados), accederás a un escenario de bonus.

CHASE HQ

...ntro del
...ener



...RS

EL PANTALLAZO

¡SORTEAMOS 50 GAME GENIE PARA MEGADRIVE!



BASES PARA CONCURSAR

- MEGA FORCE concederá este mes un premio de 50 Game Genie a los ganadores de este sorteo.

- Las preguntas deberán responderse correctamente.

- Quienes deseen participar en el sorteo de 50 Game Genie no tienen más que llamar al 903 380 097 y responder correctamente a las preguntas y dejar su nombre, edad, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.

- La recepción de llamadas comienza el 1 de octubre y termina el 30 de octubre a las 12 de la noche.

- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.

- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.

- El coste máximo de esta llamada será de 180 pesetas en horario diurno y de 126 pesetas en horario nocturno y fines de semana.

- Estos precios son válidos para todo el territorio nacional.

- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. La lista de ganadores de este concurso se publicará en el MEGAFORCE nº 20 (Diciembre).

¡HOLA, MEGACOLEGAS!

Famosa y Megaforce han preparado un concurso para que puedas ganar un Game Genie que te dará poderes infinitos. Para conseguirlo lo único que tienes que hacer es llamar y responder a las preguntas de este cuestionario.

1.- **¿Sabes qué es un GAME GENIE:**

- Un superclasificador para tus cartuchos.
- Un selector multiconexión.
- Un potenciador de tus videojuegos, que permite introducir trucos en tus videojuegos.

2.- **¿Dónde se conecta el GAME GENIE?**

- En el espacio destinado a las pilas.
- En el lugar donde se conectan los cartuchos de videojuegos.
- En la red eléctrica.

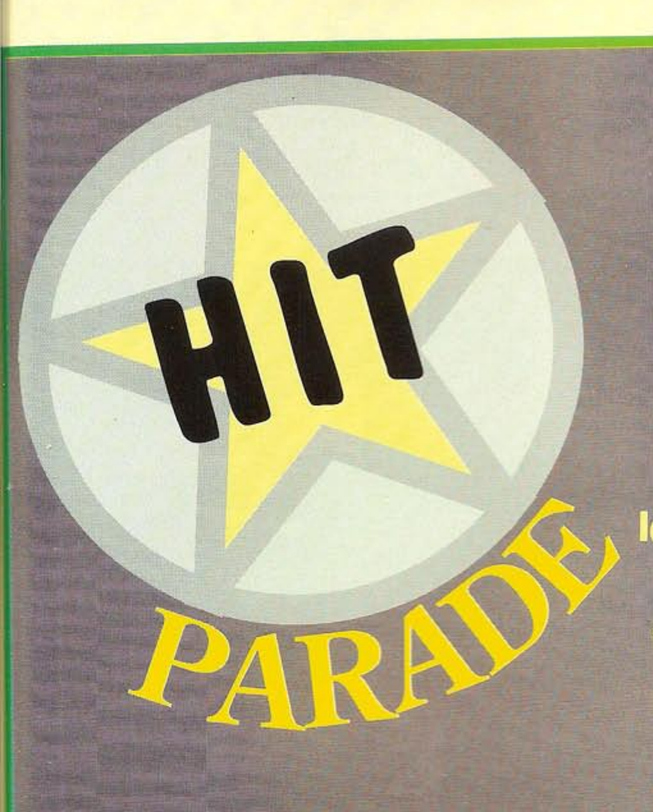
3.- **¿Qué empresa distribuye el GAME GENIE en nuestro país?**

- Kawasaki.
- Replay Video Games.
- Famosa.

¡24 HORAS LINEA ABIERTA!

TEL: 903 380 097

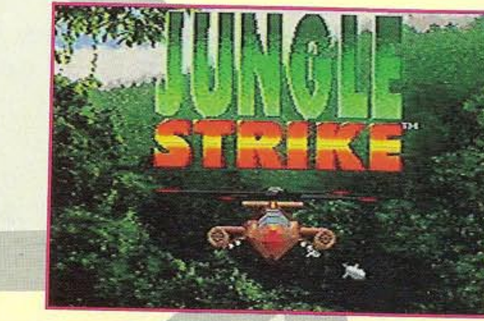
El precio de la llamada es de 60 ptas. por minuto en horario diurno y de 42 ptas. en horario nocturno y festivos.



Lista de los juegos más vendidas durante el último mes realizada a partir de la información de ventas facilitada por Sega España.

MEGADRIVE

1 Mortal Kombat
2 Jungle Strike
3 Flashback
4 Tiny Toons
5 Mazin Wars
6 Cool Spot
7 Super Kick-Off
8 Tortugas Ninja
9 Populous 2
10 Micro Machines



MASTER SYSTEM



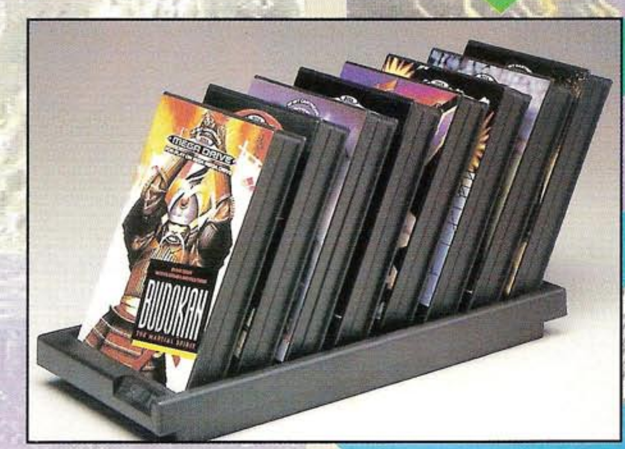
1 Mortal Kombat
2 Strets of Rage
3 Mickey Mouse 2
4 Lemmings
5 Mickey Mouse
6 Wolfchild
7 Super Off-Road
8 Asterix
9 Sonic 2
10 Global Gladiators

GAME GEAR

1 Mortal Kombat
2 Mickey Mouse 2
3 Sonic 2
4 Superman
5 Talespin

Suscríbete a MEGA force

¡¡¡ Sega 100x100 !!!



Llévate de regalo un súperclasificador para tus cartuchos.

Aprovecha esta ocasión y llévate a casa la única revista 100x100 Sega más un fantástico clasificador de regalo. Rellena este cupón y envíalo cuanto antes a Editorial Primavera, S.A.

Deseo suscribirme a la revista MEGAFORCE por un año (12 números) al precio de 4.200 ptas., lo que me da derecho a recibir totalmente gratis uno de estos dos obsequios (marca con una X el que prefieras):

- ☐ 1 Cartidge Caddy
- ☐ 1 carnet de socio MEGAFORCE

Nombre............................ Apellidos..
Calle.. Nº................Teléfono.....................
C.P...................... Población............................. Provincia.........................
(para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)

Forma de pago:
- ☐ Talón bancario a nombre de Editorial Primavera S.A.
- ☐ Giro postal a: Editorial Primavera, S.A. C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

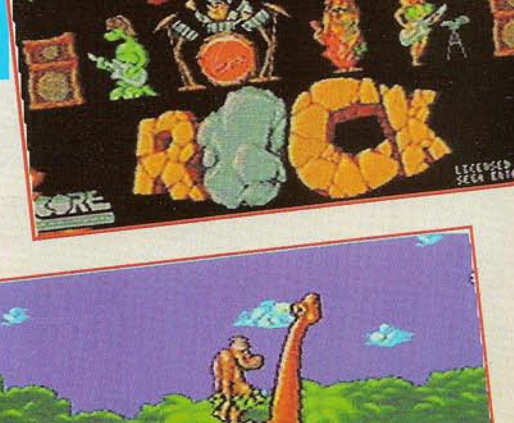
Fecha....................................... Firma...

Enviar a: Editorial Primavera, S.A.
C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

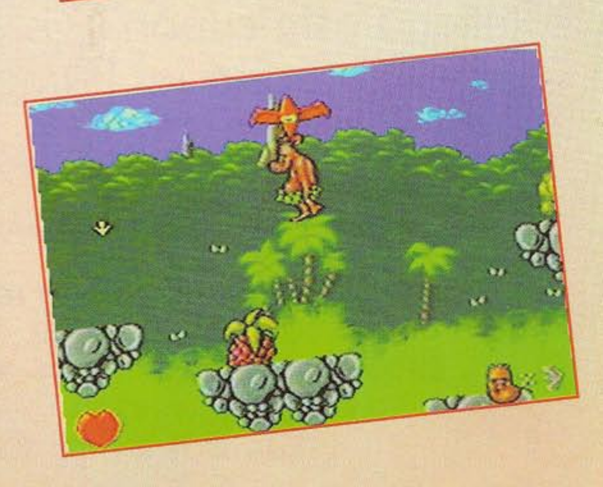
También puedes mandar una fotocopia.

GAME GENIE MEGACODIGOS

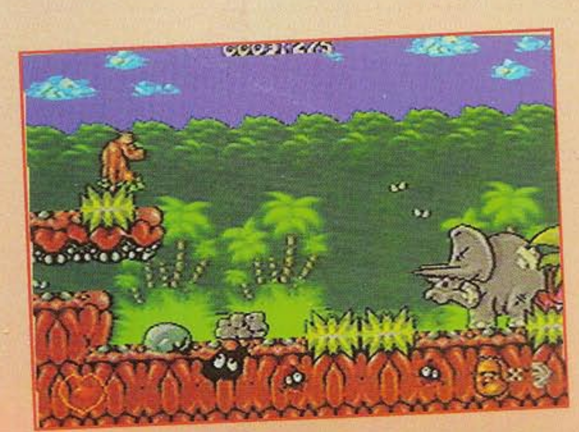




CODIGO	INTRODUCIR	EFECTO
1	AEAT-EABW	Comienza con 2 vidas en lugar de 4.
2	BEAT-EABW	Comienza con 10 vidas en lugar de 4.
3	BTCT-EA5E	Vidas infinitas.
4	B5RA-AA3Y	Salud infinita.
5	HC5A-AA8J	Casi invencible (salvo espino y agua verde).
6	AXHA-AA6J	No te ahogas, nadas sin ponertea zul.
7	SG5T-B2T4	El corazón restablece la salud totalmente.
8	AJAT-EABA	Comienza en el nivel 1, zona 2.
9	AYAT-EABA	Comienza en el nivel 1, zona 5.
10	AJAT-EAA2	Comienza en el nivel 2, zona 1.
11	ATAT-EABA	
	AJAT-EAA2	Comienza en el nivel 2, zona 4.
12	ANAT-EAA2	Comienza en el nivel 3, zona 1.
13	ATAT-EAA2	Comienza en el nivel 4, zona 1.
14	AYAT-EAA2	Comienza en el nivel 5, zona 1.
15	AYAT-EABW	Comienza con 6 vidas en lugar de 4.
16	A6AT-EABW	Comienza con 8 vidas en lugar de 4.
17	AW5T-AA24	El corazón no vale nada.
18	ANAT-EAEY	Comienza con menos salud sólo la primera vida.
19	ANCT-EAD8	Menos salud en la vidas después de la primera.
20	ANAT-EABA	Comienza en el ninel 1, zona 3.
21	ATAT-EABA	Comienza en el ninel 1, zona 4.
22	AJAT-EABA	
	AJAT-EAA2	Comienza en el ninel 2, zona 2.
23	ANAT-EABA	
	ANAT-EAA2	Comienza en el ninel 2, zona 3.
24	AJAT-EABA	
	ANAT-EAA2	Comienza en el ninel 3, zona 2.

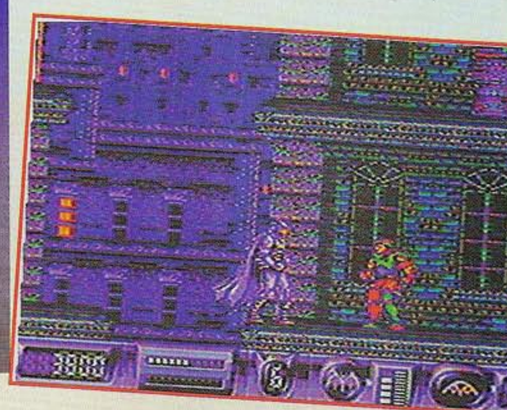




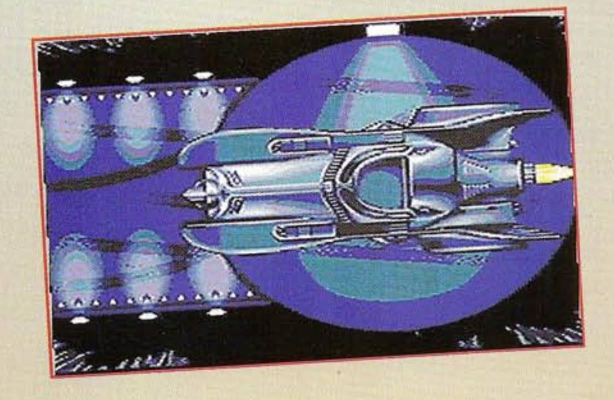


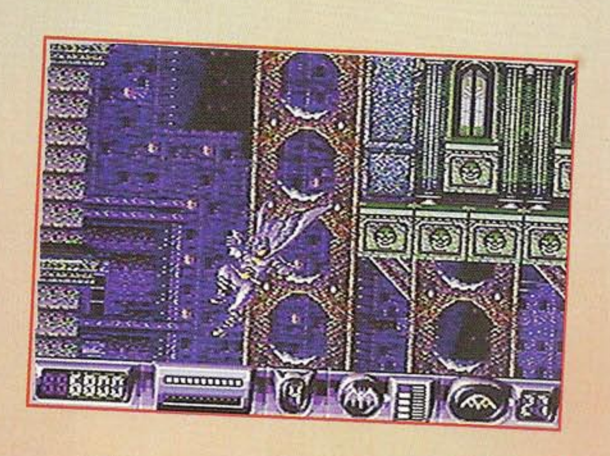
GAME GENIE MEGACODIGOS

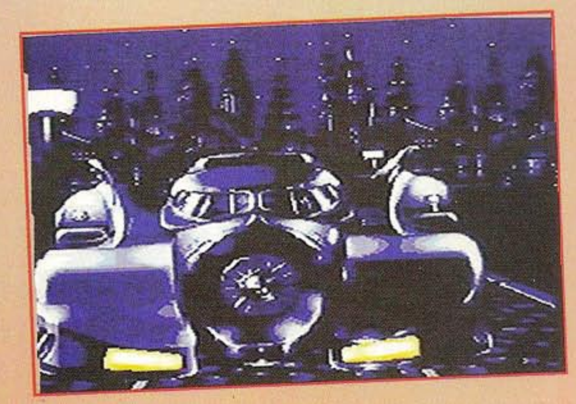
BATMAN RETURNS



CODIGO	INTRODUCIR	EFECTO
1	BLYT-AA4R	Invencibilidad (salvo si caes).
2	ALFA-AA9N	Infinitos batarangs.
3	BLGT-AA5N	Infinitas bombas de humo.
4	BLHT-AA8C	Infinitas plagas.
5	BLJT-AA4L	Infinitos lanza arpones.
6	BLLA-AA7A	Infinitos Batarangs súper-buscadores.
7	BEFA-AABL	Comienza con 10 vidas.
8	AKFA-AAFT	Comienza con 2 plagas.
9	NPFA-AAFT	Comienza con 99 plagas.
10	CVFA-AAFE	Comienza con 20 batarangs.
11	NFPA-AAFE	Comienza con 99 batarangs.
12	A3FA-AAFL	Comienza con 6 bombas de humo.
13	NPFA-AAFL	Comienza con 99 bombas de humo.
14	AKFA-AAF0	Comienza con 2 pistolas.
15	NPFA-AAF0	Comienza con 99 pistolas.
16	AKFA-AAF6	Comienza con 2 súperbats.
17	NPFA-AAF6	Comienza con 99 súperbats.
18	AMGA-CAD6	Comienza en el nivel 2.
19	ASGA-CAD6	Comienza en el nivel 3.
20	AXGA-CAD6	Comienza en el nivel 4.
21	A1GA-CAD6	Comienza en el nivel 5.
22	A5GA-CAD6	Comienza en el nivel 6.
23	A9GA-CAD6	Comienza en el nivel 7.
24	BDGA-CAD6	Comienza en el nivel 8.
25	BHGA-CAD6	Comienza en el nivel 9.
26	BMGA-CAD6	Comienza en el nivel 10.
27	B1GA-CAD6	Comienza en el nivel 11.
28	B9GA-CAD6	Comienza en el nivel 12.
29	CDGA-CAD6	Comienza en el nivel 13.
30	CHGA-CAD6	Comienza en el nivel secreto.
31	CMGA-CAD6	Comienza en el nivel secreto.
32	CSGA-CAD6	Comienza en el nivel 14.
33	CXGA-CAD6	Comienza en el nivel 15.
34	C1GA-CAD6	Comienza en el nivel 16.
35	C5GA-CAD6	Comienza en el nivel 17.







MegaLectores

TOP SECRET

MIRACLE WARRIORS (MS)

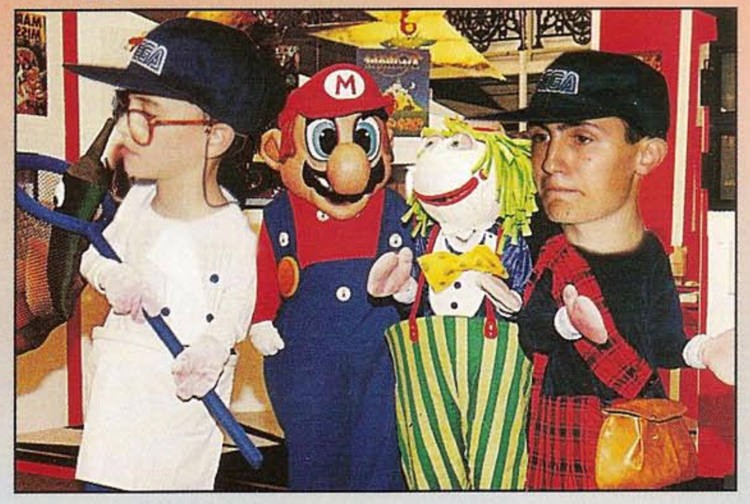
Juan Cruz Sánchez (Vizcaya)

Cuando estés en el continente de Arukas tienes que ir a ver a un viejo que vive en las montañas de Austel Providence. Se llama Sage Kosama y si no le ves no podrás tener acompañantes en el juego.

Luego ve a buscarlos en este orden: Guy, Medi y Treo. Al primero lo encuentras enseguida y tienes que despertarle con la Sword of Warrior. Al segundo, o mejor dicho a la segunda, la rescatas con la Armor of Legend, y al tercero con el Shield of Ulyses.

Necesitarás su ayuda para terminar el juego y poder matar a los Evil Merchants.

La pantalla Loca



¡Hey! ¿Pero qué es esto?... Son nuestro subcampeones europeos codeándose con algunos de los personajes más famosos en esto de los videojuegos. Parece que estos chicos sí que tienen buenos contactos ¿verdad?

MEGACONCURSO DE COMICS

¡¡¡OYE!!! Megaconsolero, ¿has mandado ya tu cómic al Primer Concursor MegaForce de Comics?

Aquí están los dos vencedores de este mes. Como podéis ver la historia es tan importante (o más) que el propio dibujo.

Los que queráis participar tenéis que enviar un cómic que cumpla las siguientes condiciones a la dirección abajo indicada.

Tamaño:
20 cm. de ancho y 5cm. de alto o
20 cm. de ancho y 15 cm. de alto.

Temas:
Cualquiera siempre que se refiera a un juego Sega y a sus personajes.

Enviar a:
MEGAFORCE / Concurso Comics
Ed. Primavera
C/ Córcega 267, Principal 2ª
08008 Barcelona

Existen dos categorías: Infantil (hasta 12 años) y juvenil (de 12 en adelante) y los comics publicados tendrán como premio una suscripción de un año gratis a MEGAFORCE.

Los comics sólo participarán en el concurso del mes en el que lleguen a la redacción y deben llevar escrito por detrás el nombre, la edad y la dirección completa del autor.



Oscar Jaimez Ramirez
9 Años
Granada
Esperamos que tu no tengas que sufrir tanto para conseguir tu MegaForce.

Yazmina Suárez Montelongo
14 años
Las Palmas de Gran Canaria
Bueno, nadie es perfecto... al fin y al cabo todos sabemos que MegaForce es mucha revista.

El Tablón de Sonic

CAMBIOS

Quisiera intercambiar varios juegos de la Megadrive con Chico/as de Vigo y tambien de toda España ¡Animaros!. Telf.: (986) 472432.
Pilar Moreno
Vigo, Pontevedra
Ref.I266

Cambio Master System II, con cinco juegos: Alex Kid, Asterix, Pacmania, Gauntlet, Action Fighter por Megadrive o Game Gear con algun juego. Telefono (986) 370690.
Diego Moreira
Vigo
Ref.I267

Cambio Sonic para Megadrive por Sonic 2. Interesados llamar (956) 28005.
Alvaro Cuellar
Cadiz
Ref.I268

Cambio juegos GG. Tengo: Wonderboy 1 y 3, Ninja, etc... Telf.: 589323 de 9 a 11 de la noche.
Pedro Damian Bisbal
Colonia de San Pedro, Baleares
Ref.I269

Cambio para Master System juegos, tengo Mercs, Super Kick Off, Black Belt y Enduro Racer. Telf.: 226321 con prefijo 941.
Javier Martinez
Logroño, La Rioja
Ref.I270

Cambio el juego Batman Returns de la Game Gear por el Spiderman, interesados llamar al telefono 7423110.
Alberto Sanchez
Madrid
Ref.I271

Cambio los juegos The Ninja y Tazmania para la Master System II por Asterix y Batman Returns o similares. Telf.: 8696877
Roman Alvarez
Suria, Barcelona
Ref.I272

Cambio WWF por Two Crude Dudes de Megadrive. Llamar a parte de las 8:00. Telf.: 4628943.
Jose Manuel Alonso
Madrid
Ref.I273

Cambio los juegos 5 in 1 por los juegos, si puede ser, Out Run y otro cualquiera. Telf: (971) 351921.
Jose Ramon Ortega
Mahon, Menorca
Ref.I274

Cambio Transbot, Super Tenis, Enduro Racer, Super Kick Off y Wonder Boy 3 de Master System 2. Telf.: 5398309 (96).
Jose Nuñez
Elda, Alicante
Ref.I275

Intercambio juegos Megadrive: yo tengo Ghost Busters y Quackshot por World of Illusion, Tortugas Ninja, Ghouls'n Ghosts.Telf.:(93) 6655367.
Alex Marcos
Castelldefels, Barcelona
Ref.I276

Cambio Alien Storm Megadrive por Street of Rage. Compro los numeros de cierta revista (consultar nombre) 202 y 213 por 400 cada uno con sus cintas. Telf.: 6986651
Roberto Aguilar
Parla, Madrid
Ref.I277

Cambio G-Loc MS 2 en magnifico estado por cualquier otro, si es posible por alguno de deportes. Telf.: 802835.
David Garcia
Talavera, Toledo
Ref.I278

Intercambio el juego Last Battle por cualquiera preferiblemente de lucha. Llamad al 3650786.
Jose Ramon Sagarna
Madrid
Ref.I279

Me gustaria cambiar Batman Returns por Sonic 2, o Wonderboy in Monster Land. Interesados llamad al teléfono: 3721809.
Jose Javier Gonzalez
Valencia
Ref.I280

Cambiaría Back to the Future III por el Strider o Rastan. Telf.: (95) 4726024.
Jesus Manuel Hernandez
Dos Hermanas, Sevilla
Ref.I281

Cambio Nintendo por Game Gear. Mi consola tiene un mando y un juego, Super Mario 3. Telf.: (958) 636371.
Moises Sanchez
Almuñecar, Granada
Ref.I282

Cambio videojuego Master System, interesados llamar de 1 a 2 al 5438268 con el 96 si llama fuera de Alicante.
Matias Jose Nso
Elche, Alicante
Ref.I283

Tengo una consola Megadrive y me gustaria cambiar el juego Predator 2 por otro juego cualquiera. Llamar de 6 a 9h. tardes. Telf.: (93) 4280557.
Jaime Bravo
Barcelona
Ref.I284

Vendo Master System 2 con 8 meses de uso, con dos mandos, pistola, 3 juegos (uno de pistola) más el de la consola, todo por 12.500 ptas. Por separado el mando Pro-pad con una semana de uso por 3.000 ptas, todo el lote por 15.000 ptas. También cambio todo por Game Gear. Telf.: 7193652.
Emilio Pozo
Madrid
Ref.I285

CONTACTOS

Quiero intercambiar a Angel Collado Ref.1172, el juego Olimpic Gold y Donald Duck por Alien 3 y Ghouls'n Ghosts. Mi telefono es (96) 5867467.
Miguel Suarez
Benidorm, Alicante
Ref.C94

Atencion, proxima apertura club con revista y carnet propio, además sorteos mensuales. Interesados llamar de 15:00 a 17:00 a los Telf.: (956) 405665.
Moises Martinez
Chiclana, Cadiz
Ref.C95

Hola consolegas, que tal estais. Mega animense y escriban al club Mega sonic para Mega cambiar juegos de Megadrive y consultar sobre algunos Mega trucos aquí en mega Lanzarote. Mi Mega teléfono (928) 811104, venga, no se Mega corten.
Nando Placeres
Arrecife (lanzarote), Las Palmas
Ref.C96

COMPRAS VENTAS

Vendo juego Budokan por 2.500, el juego está nuevo. ¡Una ganga!. Telf.:6132539.
Alberto Sanchez
Mostoles, Madrid
Ref.VC298

Vendo Master System II con dos mandos, juego Sonic y Alex Kidd in Miracle World. Todo en buen estado por 11000 ptas. Telf.:6938808
Juan Luis Castaño
Leganes, Madrid
Ref.VC299

Vendo MS, dos juegos en memoria (uno secreto) + 10 cartuchos con instrucciones y trucos. Embalaje original. Ocasion: Todo 32.000 pts. Llamar interesados al (983) 810699. Solo Lunes de 20 a 22 horas.
Juan Manuel Lorenzo
Medina del campo, Valladolid
Ref.VC300

Master System completa + los juegos Sonic, Sonic 2, Chuck Rock, Shadow of the Beast y Monaco 2. 15000 ptas. Telf.: (974) 229978.
David Bernad
Huesca
Ref.VC301

MEGAFORCE
TABLON DE SONIC
Ed. Primavera
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona

Vendo a 4900: Sonic, Joe Montana, G-Loc. Todos de Game Gear. Tambien los cambio. Telf.: (977) 322363.
Jose Manuel Pizarro
Reus, Tarragona
Ref.VC302

Vendo consola Master System II, buen estado con juegos Alex Kidd in Monster World y el SuperSonico o Sonic a 9500. Telf.: 2283591.
Antonio Conde
Malaga
Ref.VC303

Vendo 15 cartuchos de Master System y la consola con el Alex Kid por 40000 ptas. Llamad al (973) 777018.
Sergio Plaza
Benavent de Segria, Lerida
Ref.VC304

Si quieres juegos de la Master por 2000 pts. llama al (972) 590795.
Albert Sarola
Besalu, Girora
Ref.VC305

Vendo Master System con 2 control pad: Heroes of the Lance, The Ninja y Alex Kid. Todo nuevo por 15000 pts. Telf.: (964) 494011.
Juanjo Marti
Canet lo Roig, Castellon
Ref.VC306

Vendo juegos Master System Sonic 1 y Sonic 2, Asterix, Heroes of the Lance a 4000 ptas cada uno. Llamar al (91) 5220205.
Gregorio Vazquez
Madrid
Ref.VC307

Vendo Master System II con 2 control pad y 5 juegos al precio de 20000 pts. Telf.: 4587596, de 19 a 21h.
Jaime Ferrer
Madrid
Ref.VC308

Vendo el juego Toki para MD: precio 4000-4500 pts. Interesados llamar al (973) 530397 a partir de las 9h.
Albert Escude
Cervera, Lerida
Ref.VC309

Vendo Master System II mas 4 juegos y un control pad, el interesado llame al número de telefono (988) 421280.
Jose Miguel Dieguez
Cañizo, Orense
Ref.VC310

Vendo la Master System con los juegos Sonic, Tazmania y Chuck Rock por el precio de 25000 ptas.
Telf.: 2866425.
Ivan Pous
Gandia, Valencia
Ref.VC311

Vendo el Sonic 2 de MS por 4000 sin estrenar y el 1 por 3000 Golfamania a 2000. Compro Megadrive pr 12000. Telf.: (956) 308693.
Juan Antonio Vargas
Jerez, Cadiz
Ref.VC312

Vendo consola Game Gear con convertidor para la Master , adaptador de corriente y tres juegos por 30000 pts. Telf.: (986) 438012.
Vicente Manjon
Vigo, Pontevedra
Ref.VC313

Vendo GG nueva, 14 juegos, el adapdor a la Master y 2 juego y el de la red por 40000 pts. Llama al 3550734.
Pablo Angel Colina
Madrid
Ref.VC314

Tablón de Sonic - Normas de participación

En "El Tablón de Sonic" cualquiera puede poner un anuncio gratuito, para ello basta con enviar el cupón (valen fotocopias). Es imprescindible que indiques correctamente tu dirección y número de teléfono para que el anuncio sea publicado.

Los cupones deben enviarse a: MEGAFORCE / TABLON DE SONIC
Ed. Primavera
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona



TABLON DE SONIC

MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ Compra ☐ Venta ☐ Intercambio ☐ Contacto

Nº 18







El Correo

¡Hola amigos! Ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis.
Si me necesitáis escribidme una carta a:
MEGAFORCE/Correo de Sonic
C/ Córcega 267 Principal 2º 08008 Barcelona

?Hola Sonic, me llamo Jordi. Te escribo para que me resuelvas un pequeño problema: Tengo una Game Gear y ahora quiero comprarme una Megadrive, pero me he enterado por esta revista que Sega piensa sacar una nueva versión: la Megadrive 2. ¿Podrías decirme cuándo saldrá? ¿Qué precio tendrá? También me gustaría que me comentaras la versión del Streets of Rage para Game Gear. Muchas gracias por todo.
Jordi Durán
Sabadell, Barcelona

Efectivamente. Sega va ha lanzar un nuevo modelo de la 16 bits, más pequeño y con un aspecto más futurista, también está pensado para acoplarlo en el soporte CD-ROM, que en un principio va destinado para esta consola, ya que el modelo antiguo, al ser un poco más grande, sobresale por uno de los extremos (por las fotos podrás comprobar que se ha ampliado la plataforma para que cubra toda la base de la Megadrive 1). Una fecha oficial no existe de momento, pero es posible que en un futuro Sega prefiera lanzar un pack especial con la Megadrive 2 y el CD-ROM 2 a un precio muy asequible. Uno de los más famosos y mejores juegos de lucha callejera, Streets of Rage, para su versión Game Gear no tiene nada que envidiar de su hermana mayor. Te lo recomiendo sin lugar a dudas.

?Hola Sonic, tengo una Game Gear y hace poco me he comprado el Shinobi 2 y el Mickey Mouse. Te pido un truco de los dos juegos. Adiós.
Jose Manuel Rapado
Valencia

Te daré dos trucos sobre el Shinobi 2. El primero es una clave para tener todos los ninjas: 9F723 y otro para empezar en la fase final: 3FAAE. Sobre el Mickey Mouse 2, de momento no existe ningún truco para él.

?¡Hola Sonic! Tengo una Game Gear y quisiera que me resolvieras dos dudas que tebgo:
1-¿Hay algo que hacer para pasar de la pantalla 1 a la 60 en el juego "Pengo"?
2-¿Hay algún truco para el Ninja Gaiden?
José Antonio Barragán
Barcelona



1- Aquí tienes mucho más que eso, para aumentar las vidas y elegir fase sigue este pequeño truco: pulsa START y al mismo tiempo la diagonal arriba-izquierda y los dos botones de disparo varias veces.
2- No existen trucos, pero tienes el dossier al completo en nuestro primer número (sí, el original número 1). Allí encontrarás las técnicas a seguir con cada boss final.

?Hola Sonic Tengo una Megadrive, te quiero hacer unas cuantas preguntas.
1- ¿Es verdad que consiguiendo en el Sonic The Hedgehog las seis esmeraldas de caos pasas a la última prueba?
2- ¿Cuál es el menú de Batman?
3- ¿Cuándo saldrá el cartucho Bola de Drac?
4- ¿Cuál me aconsejarías, el cartucho Bola de Drac o Bola de Drac Z?
Francisco Jurado
Casas de Utiel, Valencia

1- No hace falta coger las seis esmeraldas para llegar al final.
2- Supongo que te refieres a si existe un truco para encontrar el menú especial. Si es así, no existe tal truco (de momento)...
3- No se tiene información sobre este cartucho.
4- ¿Cómo te voy a aconsejar sobre algo que de momento no tenemos información (solo rumores de Japon), ni pantallas ni nada de nada?

?Hola Sonic, me llamo Javier y tengo una MD y me gustaría hacerte dos preguntas:
1- ¿Va a salir el Sonic 3?
2- Me gustaría saber cómo se teclean los códigos en la MD si hay que entrar en algún modo con el password o qué. Gracias y adiós.
Javier Domínguez
Madrid

1- Exactamente no es que vaya a salir una tercera parte, sino algo un poco diferente. ¿Te acuerdas de las fases en las que Sonic rodaba por escenarios tipo Pimball? Pues precisamente de eso tratará el próximo cartucho. Prepárate para hacerme rebotar en todo tipo de rebotadores y salir airoso de todas las trampas que nos ponga nuestro eterno enemigo Robotnik.
2- Depende de los cartuchos, hay algunos que por su duración no se pueden terminar de un solo golpe, y por eso tienen una opción especial para colocar unos códigos para poder seguir en el sitio donde te quedaste la última vez, también se utilizan para introducir algún truco.

?¡Hola colega Sonic! Me llamo Adrián y tengo una Megadrive y quisiera hacerte unas preguntas:
1- En el nº 12 una chica preguntaba si había un truco








para Sonic 2 empezando en Death Egg Zone, pero que no fuese el de las esmeraldas. ¿Cómo es el de las Esmeraldas?

2- ¿Podrías decirme algún truco para escoger el final en Kid Chameleon?

3- ¿Qué juego recomiendas? ¿Street Fighter 2 o Home Alone? ¡Que te diviertas con Tails!

Adrián Llamas
Orense

1- En la primera fase, coge 50 anillos, toca el poste de estrella, métete en el círculo de estrellas y trata de completar la fase de Bonus. La superes o no, pulsa RESET y elige Options. Deja seleccionado la primera opción y pulsa START. Volverás a empezar desde el principio, pero si de nuevo recoges 50 anillos y tocas el primer poste, conservarás todas las joyas que tuvieras antes de pulsar RESET. De esta forma, lograrás fácilmente las 7 joyas. Con ellas en tu poder, más 50 anillos, y pulsando el botón de salto, te convertirás en Super Sonic. Más rápido y ágil, indestructible ante los enemigos y que te llevará a un final distinto una vez acabes con Robotnik.

2- Para pasar al enemigo final, hay que acabar el nivel 2: saltando sobre el bloque que hay encima de la bandera, al final del nivel, y despuès pulsando B, C y DIAGONAL ABAJO/DERECHA a la vez.

3- Sin duda prefiero Street Fighter 2, que por cierto dentro de poco ya podrás disfrutar de él con sus 24 megas de escenarios, luchadores, patadas, llaves, golpes especiales... Ya se sabe, en el mundo de las consola, lo bueno se hace esperar.

?Hello Sonic Tengo una Megadrive y el juego The Terminator 2, pero sólo puedo pasarme las dos primeras pantallas. La Tercera, la del camión, no consigo pasarla y no logro averiguar como conseguirlo. ¿Podrías decirme cómo hacerlo? Gracias.

Jorge Blasco
Zaragoza

Sólo preocupate de destruir las naves que surgen por la derecha e izquierda de la pantalla, sin preocuparte de los Terminators que te disparan, de esta forma, tienes más posibilidades de conseguir pasar.



?Hola Sonic, me llamo RAY y tengo una Megadrive, me gustaría que me contestaras unas preguntas: ¿Qué videojuegos me aconsejarías? Ecco The Dolphin o World of Illusion. ¿Cuánto cuesta la Game Genie? Bueno, esto es todo y hasta aquí se despide Ray.

Rafael Rodríguez
Santa Cruz de Tenerife

Aunque los dos son muy buenos, hay uno de ellos que tiene una especial atracción, por las cartas que he recibido, todos coincidían que Ecco The Dolphin, por sus escenarios y animación, especialmente la del personaje, hace que jugar con esta pequeña maravilla sea todo una gozada.

El precio actual de la Game Genie es de 9.900 ptas. Es una buena compra si tienes muchos cartuchos en los que no has podido llegar al final.

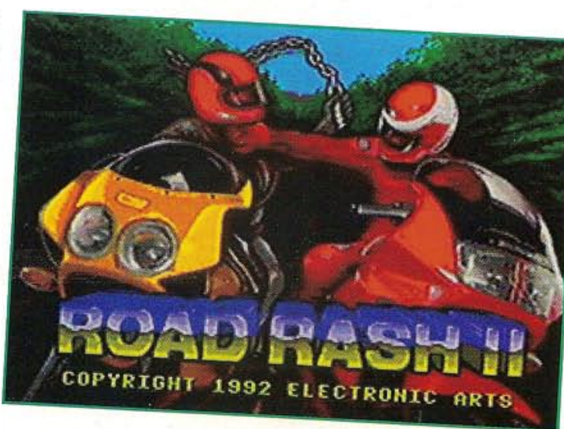
?¡Hola Megaforcianos! Me llamo David y soy de Barcelona y mis preguntas son las siguientes:

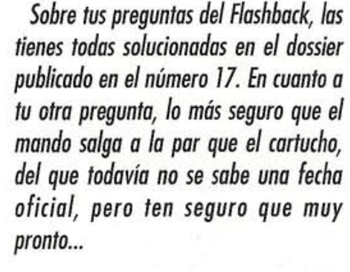
1- En el nº 13 de vuestra revista dais unos pequeños mapas del Flasback, y siguiéndolo llego a un mundo viscoso y con criaturas deformes. ¿Me podéis decir cómo se pueden abrir las puertas del final del todo?

2- El mando de seis botones ¿cuándo saldrá a la venta en España? ¿Y el juegp Street Fighter 2?

3- ¿Podrías ofrecer en vuestra revista un mapa completo del Flashback para Mega Drvie?. O al menos todos los trucos posibles o todos los códigos de nivel fácil. Gracias Sonic.

David Bravo
Cornella, Barcelona





Sobre tus preguntas del Flashback, las tienes todas solucionadas en el dossier publicado en el número 17. En cuanto a tu otra pregunta, lo más seguro que el mando salga a la par que el cartucho, del que todavía no se sabe una fecha oficial, pero ten seguro que muy pronto...

?Hola Sonic, me llamo Jordi, tengo una MD, y quisiera hacerte algunas preguntas:

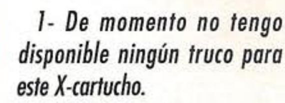
1- ¿Me puedes decir si hay algùn truco para conseguir un menú en el cartucho X-MEN? Ya que siempre que se terminan las vidas tienes que volver a empezar por falta de contraseñas.

2- Tengo el Road Rash 2, y cada vez que termina la última carrera del juego, contra los policías, el juego queda paralizado, haciendo un pitido continuo, en vez de hacer un final, ¿es un problema del cartucho, o es que termina así?

3- ¿Podrías decirme cuándo saldrá Super Star Wars para la Megadrive?

Bueno, esto es todo, espero que puedas contestar las preguntas, gracias y hasta otra.

Jordi Colom
Celra, Gerona



1- De momento no tengo disponible ningún truco para este X-cartucho.

2- Me atrevo a decir que es un fallo del cartucho, porque a mí me ha pasado lo mismo, ¿será posible que los chicos de Electronic Arts hayan pasado este fallo?

3- No se conoce la fecha de salida, ya que está aún en preparación.


Mega Force 1


Mega Force 2


Mega Force 3


Mega Force 4


Mega Force 5


Mega Force 6


Mega Force 7


Mega Force 8


Mega Force 9


Mega Force 10


Mega Force 11


Mega Force 12


Mega Force 13


Mega Force 14


Mega Force 15


Mega Force 16


Mega Force 17

NO TE PIERDAS MEGAFORCE, LA PRIMERA REVISTA 100x100 SEGA SI TE FALTA ALGUN NUMERO EN TU COLECCION MANDA EL CUPON

CUPON DE PEDIDO

☐ **SI, quiero que me envíen los números atrasados que indico al precio unitario de 350 ptas. (incluidos IVA y gastos de envío).**

Mega Force Nº: ..... **Mega Force Nº: .....** **Mega Force Nº: .....**
Mega Force Nº: ..... **Mega Force Nº: .....** **Mega Force Nº: .....**
Mega Force Nº: ..... **Mega Force Nº: .....** **Mega Force Nº: .....**

NOMBRE Y APELLIDOS ____________________
DIRECCION ____________________
CODIGO POSTAL __________ POBLACION __________
PROVINCIA __________ TELEFONO __________

FORMA DE PAGO:

☐ Cheque nominativo a EDITORIAL PRIMAVERA C/ Córcega 267, principal 2ª, 08008 Barcelona

☐ Giro postal Nº .... a EDITORIAL PRIMAVERA (indique el concepto del pago en el apartado texto)

☐ **SI, quiero que me envíen la cantidad de ...... tapas para la revista Mega Force a un precio unitario de 850 ptas**

☐ **Para los números 1 al 10**
☐ **Para los números 11 en adelante**



-No se admiten pedidos contra reembolso.
-Se ruega que envíen un giro o talón único por cada cupón de pedido
ENVIA ESTE CUPON A:
EDITORIAL PRIMAVERA
C/ CORCEGA 267, PRINCIPAL 2ª, 0808 BARCELONA
(se aceptan fotocopias)



INVITACION

INAUGURACION DE THE NEW CANADIAN STORE

Posiblemente ya hayas oído hablar del NEW canadian STORE, hace ya algunos meses que la noticia fluctúa por los ambientes del mundo de los videojuegos y del entretenimiento en general...

Mucha gente no se lo acaba de creer, y es que THE NEW canadian STORE, tiene mucho de increíble... ¿Te imaginas más de 1.000 m2 dedicados a productos para el entretenimiento? Pues, sí, eso es THE NEW canadian STORE, un nuevo concepto dentro de los populares canadian CENTERS...



Y, si aún no te lo puedes creer, a través de esta re-vista te queremos invitar formalmente como socio a la próxima inauguración de THE NEW canadian STORE. Llama al tel: (93)424.65.23, para confirmarnos tu asistencia y te diremos el día y la hora de la inauguración. No faltes a esta gran cita en:

Rambla Cataluña, 2-4

y conoce la nueva dimensión en entrenimiento.

¡Te estaremos esperando!







Velocirraptores, Branquiosaurios, Tiranosaurios-Rex... Sé uno de ellos y siembra el pánico, o enfréntate a ellos como el intrépido Doctor Grant en -según la prensa especializada-. "La más grande aventura en 16 MEGAS jamás producida". Un juego diseñado y programado... ¡en exclusiva! para tu MEGA DRIVE por un equipo de diseñadores gráficos, colaboradores del mismísimo Spielberg y la ayuda del paleontólogo Robert T. Bakker en el estudio de los movimientos de los saurios. ¡¡Bestial!! Su inteligencia aumenta fase a fase gracias al sistema D.P.A. (Dynamic Play Adjustment). Desplazamiento ultrasuave. Scroll lateral prodigioso. Dinosaurios Digitalizados. Sonido y efectos rescatados directamente del film. Descubre códigos secretos. Atraviesa pasadizos y usa tus armas (granadas, dardos explosivos, descargas eléctricas...). Parque Jurásico de SEGA. ¡¡Lo más fuerte en millones de años!!

ERES UN MONSTRUO



TAMBIEN DISPONIBLE EN:
MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.
PROXIMAMENTE EN MEGA CD.





SEGA

LA LEY DEL MAS FUERTE

